

DVD
IM HEFT

HD-VIDEOS
NEU! Alle PS3-Spielvideos
in Originalqualität!

Über 110 Minuten
PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews



TEST:
NINJA GAIDEN SIGMA



TEST:
RAINBOW SIX VEGAS

WEITERE DVD-THEMEN:
Assassin's Creed, Heavenly Sword,
Medal of Honor: Airborne, Lair,
Need for Speed ProStreet, Haze,
Brothers in Arms: Hell's Highway,
The Darkness und viele andere



PLAYZONE

**MEGA-
E3-SPECIAL
AUF ÜBER
20 SEITEN!**



SCHON JETZT IM HEFT:

DIE HITS
DER

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE **HEAVENLY SWORD** ENDWAR
ASSASSIN'S CREED BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY HAZE
JUICED 2 **SOCOM: CONFRONTATION** SINGSTAR **LAIR**
FRONTLINES: FUEL OF WAR **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008**
FRACTURE **CALL OF DUTY 4** TONY HAWK'S PROVING GROUND
RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

BETA-TEST UND VIDEO AUF DVD

THE DARKNESS

DIE NEUE EGO-SHOOTER-REFERENZ AUF DER PS3?



ALLE PLATTFORMEN, ALLE SPIELE!

VIDEOGAMES ZONE.de

PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

- Alle Plattformen
- Alle Spiele
- Stündlich aktualisierte News
- Tests
- Vorschauen
- Komplettlösungen und Cheats
- Community & Foren



www.videogameszone.de

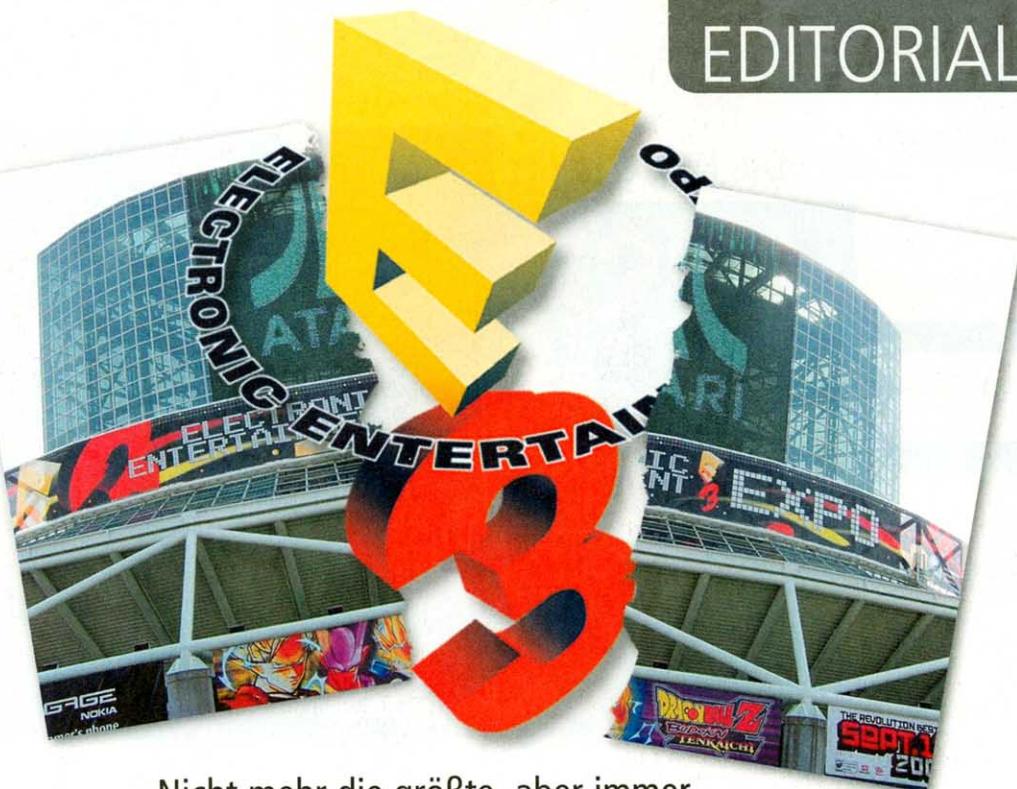
Die offizielle Website der Magazine:

PLAYZONE

N-ZONE

XBOX 360
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EDGE



Nicht mehr die größte, aber immer noch die wichtigste Spielemesse der Welt?

Die E3 ist tot – lang lebe die E3!

Sie war die größte Videospielemesse der Welt, die Electronic Entertainment Expo – kurz: E3. Jedes Jahr im Mai zog die Fachpresse aus aller Welt nach Los Angeles, um sich dort auf dem riesigen Messegelände des L.A. Convention Centers die neuesten Spiele und Konsolen zeigen zu lassen. „Alles zu teuer, alles nicht mehr zeitgemäß“, dachten sich die Hersteller Mitte letzten Jahres, und es sollte eine völlig neue Messe entstehen. Am 11. Juli werden wir es wissen, denn dann findet zum ersten Mal die neue E3 in Santa Monica statt. Wir sind natürlich für Sie live vor Ort und werden Sie online auf unserer Webseite www.videogameszone.de über alle Neuigkeiten informieren und in der nächsten PLAYZONE die Highlights, Überraschungen, Skandale und Flops der Messe vorstellen. Einige davon können Sie bereits jetzt in Augenschein nehmen, denn zahlreiche Hersteller nutzen die Zeit, um der Presse auf eigens ins Leben gerufenen Veranstaltungen die kommenden Top-Titel vorzustellen. Ab Seite 20 geht's los.

Schon im letzten Monat war vom Sommerloch nicht viel zu spüren und diesen Monat sieht's kaum anders aus. Eidos bringt schneller als erwartet *Ninja Gaiden* in die Läden, das wir in der aktuellen Ausgabe ebenso testen wie das lang und mit Spannung erwartete *The Darkness*. Vorerst nur als Beta-Test, weil uns noch keine absolut finale Version vorlag, doch wir können jetzt schon sagen, dass Ihnen schaurig-schöne Stunden bevorstehen, wenn Sie etwas für Ego-Shooter übrig haben.

Dass nicht nur Hardcore-Zocker wie Sie und wir Spaß an Videospielen haben, belegen die aktuellen Verkaufszahlen. Das mittelpträgliche *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* macht sich auf fast allen Konsolen an der Spitze der Charts breit. Bei der PlayStation 2 war damit zu rechnen, schließlich ist die Konsole nach sieben Jahren Marktpresenz zum Massenmarkt-Phänomen geworden. Dass aber die Verkaufs-Charts der sündhaft teuren PlayStation 3 ebenfalls von der Filmumsetzung dominiert werden, ist erstaunlich. Ist die Edel-Konsole trotz Presse-Gegenwind und hohem Preis schon jetzt für Gelegenheitsspieler interessant, oder konnten es die Fans des Films einfach nicht abwarten?

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe und viel Spaß beim Zocken!
Ihre PLAYZONE-Redaktion

The Darkness



Erlebe intensive, kinoreife Action in diesem düsteren First-Person-Action-Spektakel mit Horrorelementen.



Benutze die furchteinflößenden Kräfte der Finsternis, um dich deiner Gegner auf verschiedene Arten zu entledigen.

COMING SOON!

www.2kgames.de

THE DARKNESS



PLAYSTATION 3



The Darkness © 2007 von Top Cow Productions, Inc. "The Darkness", die Darkness-Logos und das Aussehen aller dargestellten Figuren sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Top Cow Productions, Inc. 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Entwicklung von Starbreeze Studios. 2007 Starbreeze AB, Starbreeze Studios und das Starbreeze-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Starbreeze AB in Schweden und/oder anderen Ländern. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live und die Xbox-, Xbox 360- und Xbox Live-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. "PlayStation" und das "PS"-Family-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 12 Japan-News
- 14 PlayStation-3-News

GEWINNSPIELE

- 10 God of War II

JEDEN MONAT

- 19 Blu-ray
- 18 Die Top 10
- 6 DVD-Inhalt
- 83 Feedback
- 88 Flashback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 51 Info-Center: Charts
- 52 Info-Center: Die besten Spiele
- 56 Info-Center: Die Redaktion
- 48 Info-Center: Most Wanted
- 50 Info-Center: Termine
- 57 Info-Center: Test-Center
- 82 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 86 Plus-Abo
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Baroque	13
Burnout Dominator	76
Call of Duty 4: Modern Warfare	42
Crash Bandicoot	93
Def Jam Icon	92
Fallout 3	16
FIFA 08	8
Fracture	40
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	46
God of War II	94
Harry Potter und der Orden des Phönix	69, 75
Impossible Mission	80
Jackass: The Game	10
John Woo presents Stranglehold	38
Medal of Honor Vanguard	92
MotoGP '07	9
Motorstorm	15
My Summer Vacation 3	13
Need for Speed ProSpeed	14
Ninja Gaiden Sigma	58
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	70, 75, 81
Rainbow Six Vegas	66
R-Type Tactics	9
Shadow Hearts: From the New World	72
Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army	74
SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2	78
The Agency	16
The Darkness	62
Tomb Raider Anniversary	93
Tony Hawk's Proving Ground	44
Virtua Tennis 3	92
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force	92

20 | Die Hits der E3



REPORTAGE: Sony, Ubisoft und THQ zeigen, was demnächst auf uns zukommt.

42 | Call of Duty 4: Modern Warfare



VORSCHAU: Zweiter Weltkrieg ade! Wir werfen einen Blick auf Teil 4.

58 | Ninja Gaiden Sigma



TEST: Tecmos Über-Ninja muss sich unserem knallharten Test unterziehen.



The Darkness | 62

Beta-Test: Bitterböse und gleichzeitig schaurig-schön! The Darkness rockt!



Shadow Hearts: From the New World | 72

TEST: Der dritte Teil der RPG-Serie kommt im völlig neuen Gewand daher.



Burnout Dominator | 76

TEST: Der PSP-Nachfolger haut ebenfalls mächtig auf den Putz!

VORSCHAU

PlayStation 3

- 42 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 40 Fracture
- 46 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 38 John Woo presents Stranglehold
- 44 Tony Hawk's Proving Ground

TEST

PlayStation 3

- 69 Harry Potter und der Orden des Phönix
- 58 Ninja Gaiden Sigma
- 70 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- 66 Rainbow Six Vegas
- 62 The Darkness

PlayStation 2

- 75 Harry Potter und der Orden des Phönix
- 75 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- 72 Shadow Hearts: From the New World
- 74 Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army

PSP

- 76 Burnout Dominator
- 80 Impossible Mission
- 81 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- 78 SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2

TIPPS

Cheats & Codes

- 93 Crash Bandicoot
- 92 Def Jam Icon
- 94 God of War II
- 92 Medal of Honor Vanguard
- 93 Tomb Raider Anniversary
- 92 Virtua Tennis 3
- 92 Yu-Gi-Oh! GX Tag Force

THEMA DES MONATS

E3 2007 Die große Vorab-Videoshow



SEITE 2:

HD-VIDEOS AUF DVD!
Alle PS3-Spielvideos in Originalqualität!

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats

E3 2007: Die große Vorab-Videoshow

UbiDays 2007: Angespült
Brothers in Arms: Hell's Highway (PS3)
Haze (PS3)
UbiDays 2007: Trailershow
Assassin's Creed
Brothers in Arms: Hell's Highway
EndWar
Haze
Rayman Raving Rabbids 2
Sony Gamers Day 2007: Trailershow
Folklore
God of War: Chains of Olympus
Heavenly Sword
Heavenly Sword (Making-of)
Jeanne d'Arc
Lair
Pursuit Force
Syphon Filter: Logan's Shadow
Uncharted: Drake's Fortune

Vorschau

The Darkness (PS3)
The Darkness: Die Intro-Verfolgungsjagd

Test

Burnout Dominator (PSP)
Harry Potter und der
Orden des Phönix (PS3)
Ninja Gaiden Sigma (PS3)
Pirates of the Caribbean:
Am Ende der Welt (PS2)
Rainbow Six Vegas (PS3)
SOCOM Fireteam Bravo 2 (PSP)

Bonus

Enemy Territory: Quake Wars
Flashback: Crash Bandicoot
Star Wars The Force Unleashed

Spiel-Trailer

Colin McRae DIRT
Juiced 2: Hot Import Nights
Medal of Honor Airborne
Need for Speed ProStreet
Pirates of the Caribbean:
Am Ende der Welt
Skate
Team Fortress 2

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau

Colin McRae DIRT (X360)
Overlord (X360)

Test

Command & Conquer 3 (X360)

Bonus

BlackSite: Area 51 (Präsentation)

N-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau

Final Fantasy XII Revenant Wings (DS)

Test

Arino 1701 (DS)
Mario Strikers Charged Football (Wii)
Pokémon Diamant & Perle (DS)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt.

Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 07/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!



COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

- Assassin's Creed
- Brothers in Arms: Hells Highway
- Colin McRae DIRT
- Haze
- Heavenly Sword
- Heavenly Sword Making-of
- Juiced 2: Hot Import Nights
- Lair
- Medal of Honor Airborne
- Need for Speed ProStreet

- Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- Tom Clancy's EndWar
- Uncharted

TEST:

- Harry Potter und der Orden des Phönix
- Ninja Gaiden Sigma
- Rainbow Six Vegas

VORSCHAU:

- The Darkness
- The Darkness (Intro-Verfolgungsjagd)

Informationen zu den HD-Videos auf DVD

Auf Seite 2 dieser DVD finden Sie Videos zu aktuellen PS3-Spielen in HD-Auflösung (720p). Für eine optimale Darstellung benötigen Sie einen HD-tauglichen Bildschirm.

Um die HD-Videos abzuspielen, legen Sie die DVD in das Laufwerk einer PlayStation 3 oder eines leistungsstarken PCs ein. (Für die Video-Wiedergabe auf einem PC benötigen Sie eine aktuelle Version des Apple QuickTime Players.)

Wenn Sie die HD-Videos direkt von der DVD starten möchten, warten Sie bitte kurz ab, bis das Gerät den DVD-Inhalt komplett eingelesen hat. Ansonsten kann es zu verzögerter Video-Darstellung kommen.

Alternativ können Sie die HD-Videos direkt auf Ihre Festplatte kopieren und von dort aus starten.

Wir wünschen viel Vergnügen!

Ihr PLAYZONE-Team



EUROPAS GEILSTE SPIELVEREINIGUNG!

SICHER
DIR DEIN
TICKET!



23.-26. August 2007

GC 2007

LEIPZIGER MESSE

TICKET
DAY TICKET

Berechtigung zum
einmaligen Eintritt
access only once!



AB

8,50

AB
JETZT
IN DEINEM
SATURN
!

Hol' dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas:
Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt's im SATURN oder unter www.saturn.de/gc07
Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!



SATURN

GEIZ IST GEIL!

TOPS & FLOPS

Wir verraten Ihnen, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.



UNHEIMLICH

The Darkness stellt sich dem Beta-Test und zieht die Redaktion in seinen Bann. Ein geiles Spiel – für erwachsene Spieler!



ÜBERNATÜRLICH

Auf dem Sony Gamers Day präsentierte der Konsolenriese zahlreiche potenzielle Top-Hits wie Uncharted: Drake's Fortune.



UNGLAUBLICH

Shadow Hearts: From The New World erscheint doch noch in Deutschland. Die Fans atmen auf.



UNENDLICH

Endlich – nach unendlich langer Wartezeit erscheint der Memory-Card-Adapter für die PlayStation 3!



UNTRÖSTLICH

Lara Crofts PSP-Remake verpasst um Haaresbreite unseren Redaktionsschluss. Frauen kommen halt immer zu spät.

FIFA 08

EAs neues Fußballspektakel erscheint für alle aktuellen Systeme!



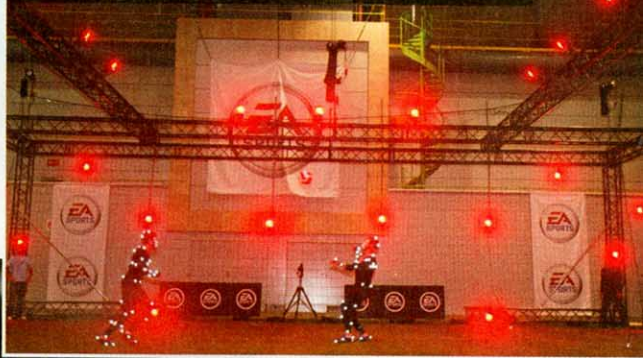
FUSSBALL | Hersteller: Electronic Arts, Termin: Herbst, Web: www.electronicarts.de

PS3-Fans müssen nach wie vor ohne Next-Gen-Fußballspiel auskommen, doch das Warten dürfte sich lohnen: Über 15.000 Spieler aus 620 Lizenz-Teams sollen beim neuen FIFA den Rasen stürmen! Und gleich fünf Stars hat EA leibhaftig ins Motion-Capturing-Studio geschickt, um ihre Bewegungen möglichst authentisch ins Spiel inte-



HAUT UND KNOCHEN So detailliert könnten die Spieler auf den neuen Konsolen aussehen. BILD: ELECTRONIC ARTS

UND ACTION! Die leuchtenden Sender übertragen Bewegungsabläufe in 3D an den Computer. BILD: ELECTRONIC ARTS



PIERCING Bei Kollege Ronaldinho werden bereits die Gesichtszüge kartographiert.



grieren zu können: Ronaldinho, Klose, Barnetta, Ramos und Ivanschitz (siehe Fotostrecke). Einzelne Manöver und Tricks soll man bei FIFA 08 nach einem Baukasten-System aneinanderreihen können, um so einen individuellen Stil zu kreieren. Individualismus zeichnet auch im neuen Be-A-Pro-Modus aus: Hier gilt es, im Trikot einer einzelnen Spielfigur Disziplinen wie Passen, Zweikampf oder Stellungsspiel zu meistern. Die computergesteuerten Fußballer wiederum sollen dank des sogenannten Threat-Map-Systems schlauer denn je auf ihre Umgebung reagieren, ihre Aktionen werden in Echtzeit von einer komplexen Entscheidungs-Engine berechnet. Abhängig vom Können und Adrenalinspiegel eines Spielers verändert sich auch die Qualität seiner Schüsse je nach Situation. Sogar die Rotation und der Luftdruck des Leders sollen Einfluss auf dessen Flugbahn haben. Bleibt abzuwarten, welche dieser neuen Elemente sich auch auf PS2 und PSP realisieren lassen! (ses)



LOCKERES JOGGEN Für Xbox 360 und PS3 entwickelt EA eine Engine, die die Spielzüge flüssiger denn je darstellen soll. BILD: ELECTRONIC ARTS



GEDULDSPROBE Nur nicht aus der Ruhe bringen lassen, Miroslav! Es fehlen nur noch fünfzig Kügelchen! BILD: ELECTRONIC ARTS

MotoGP '07

Ein neuer Publisher wagt sich auf die Rennstrecke.



RENNSPIEL | Hersteller: Capcom, Termin: 3. Quartal 2007,
Web: www.capcom-europe.com

MotoGP kennen PlayStation-User als beliebte Namco-Serie für die PS2. Wer in den letzten Jahren lieber mit Microsoft-Konsolen gespielt hat, der assoziiert den Namen dagegen mit THQ. Das neue, exklusiv für die PS2 entwickelte *MotoGP* stammt aber weder vom einen noch vom anderen Publisher – Capcom hat sich diesmal die Lizenz gesichert! Entwickelt wird das Spiel vom italienischen Milestone-Team, die zuletzt mit *Evolution GT* (PS2) auf Sony-Konsolen präsent waren. Capcom verspricht alle Fahrzeuge, Motorräder, Teams sowie sämtliche 18 Strecken der 2007er-Saison. Zuschaltbare Fahrhilfen sollen den Titel auch für Zweirad-Neulinge genießbar machen, während Fortgeschrittene die Vorder- und Hinterradbremsten getrennt steuern und die Position des Fahrers auf dem Motorrad beeinflussen können. Ein Challenge Mode mit 100 Herausforderungen (in je drei Schwierigkeitsgraden) wie Slalom-Fahrten und Time-Trial-Rennen soll für Abwechslung vom Rennalltag sorgen und natürlich darf auch ein Multiplayer-Modus nicht fehlen. (mp)



AUTHENTISCH Die MotoGP-Rennen finden auf weltbekannten Rennstrecken wie Laguna Seca statt. BILD: CAPCOM



IN DIE KURVE GELEGT Profis beeinflussen die Körperhaltung ihres Fahrers während des Rennens. BILD: CAPCOM



GRAFIK-FLASH Bei den Kampfsequenzen ist ein übervoller Screen diesmal kein Risiko! BILD: IREM

R-Type Tactics

Zwingen Sie das Bydo-Imperium in die Knie – mit Köpfchen statt mit Dauerfeuer!



STRATEGIE | Hersteller: Irem, Termin: Herbst 2007,
Web: www.irem.co.jp/official/rtypetactics

Eine seltsame Kombination, die die Arcade-Altmeister von Irem sich da ausgedacht haben: Ausgerechnet aus dem Shoot-'em-Up-Klassiker *R-Type* wollen sie ein Strategiespiel machen – und dann auch noch exklusiv für die PSP! Auf den ersten Blick könnte man das Spiel für einen weiteren „normalen“ Nachfolger der Serie halten: Die seitliche Perspektive wurde beibehalten, die Force schwirrt wie üblich um das Schiff des Spielers herum und auch so mancher Bossgegner dürfte Fans bekannt vorkommen. Doch anstatt in Echtzeit zwischen feindlichen Geschossen zu manövrieren, planen Sie Ihre Bewegungen diesmal in aller Ruhe auf einem hexagonal aufgeteilten Spielfeld. Bei Angriffen wird eine entsprechende Kampfsequenz eingespielt und nach Ende Ihrer Runde ist die Gegenseite dran. Interessant klingt auch der Battle-Modus für mehrere Spieler. Hoffentlich erscheint dieser vielversprechende Titel auch in Europa! (mp)

Aktuelle News auf Ihr Handy

Mit Mobizine bleiben Sie auch unterwegs immer auf dem Laufenden!

Während der Schule, im Uni-Hörsaal oder bei der Arbeit wollen Sie keine wichtige Meldung aus der Szene verpassen? Unser Handy-Service Mobizine hält Sie stets auf dem neuesten Stand, was aktuelle Ankündigungen und heiße Branchentrends betrifft. Um die Mobizine-News abzurufen, schicken Sie einfach eine SMS mit dem Kennwort „mobi vgz“ an 82200. Der Service kostet Sie lediglich die Einwahlgebühren für die Datenübertragung, zusätzliche Kosten entstehen dabei nicht *. Sie interessieren sich auch für News aus den Themengebieten Filme, Technik, *World of Warcraft* oder Hardware? Dann sind die Themenkanäle unserer Schwesternmagazine (siehe unten) genau das Richtige für Sie! Weitere Infos finden Sie unter www.videogameszone.de/mobizine. (ck)



*Kostenloser Dienst

Es fallen lediglich die Verbindungskosten Ihres Handyproviders an! (Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

Magazin	Kennwort
SFT	mobi sft
Buffed.de	mobi buffed
PC Games	mobi pcg
PC Games Hardware	mobi pcghw
Widescreen	mobi ws
Video Games Zone	mobi vgz

Jackass: The Game

Der Irrsinn macht auch vor Konsolen nicht Halt.



ACTION | Hersteller: Empire Interactive, Termin: 4. Quartal 2007,
Web: www.empireinteractive.com

Auf zwei Kinofilme hat es die durchgeknallte MTV-Reihe *Jackass* schon gebracht, da war ein Videospiel wohl unumgänglich. Seit der E3 2006 war es still geworden um *Jackass: The Game*, doch jetzt hat Empire bestätigt, dass das Spiel Ende des Jahres für PS2 und PSP erscheinen soll. Auch wenn der (oft zweifelhafte) Reiz des Originals darin liegt, dass die gezeigten Mutproben und Unfälle samt aller Verletzungen und Schmerzen echt sind, will der Publisher auch die digitalen Varianten von Johnny Knoxville, Steve-O und Co. allerlei Unsinn anstellen lassen. Über 30 Stunts soll das fertige Spiel enthalten, wobei das olympische Motto auf verdrehte Art und Weise gültig ist: Egal, ob man eine Herausforderung makellos meistert oder sich bei dem Versuch sämtliche Knochen bricht – unterhaltsam ist das Ergebnis allemal! Wobei besonders heftige Stürze natürlich für so manchen Highscore gut sind. Eine ausgefeilte Physik-Engine soll dafür sorgen, dass die digitalen Unfälle so authentisch wirken, dass es schon beim Zuschauen weh tut. (mp)



RISKANT! Hoffentlich geht der Schuss mal nicht ganz übel in die Hose! BILD: EMPIRE INTERACTIVE



ABWÄÄÄRTS! Bei diesem Einkaufswagen-Rennen geht's nicht nur um die Platzierung! BILD: EMPIRE INTERACTIVE

GEWINNSPIEL

Gewinnen wie ein Gott!

Machen Sie mit und gewinnen Sie eine PlayStation 2 und eine von fünf Special Editions von *God of War III*!

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir eine PlayStation 2 im neuen Slimline-Design und fünf Special Editions von *God of War III*! Aufgrund der fehlenden Jugendfreigabe des Titels dürfen nur Volljährige an dem Gewinnspiel teilnehmen und müssen im Gewinnfall einen Altersnachweis erbringen. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie uns entweder eine SMS oder eine Postkarte mit



dem Kennwort „PZ 79“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf Seite 96. Viel Glück!

NEWS-TICKER



BILD: RED MILE ENTERTAINMENT

SIN CITY ALS SPIEL Der kalifornische Entwickler Red Mile Entertainment arbeitet in Zusammenarbeit mit Originalautor Frank Miller an einer Spiele-Umsetzung der erfolgreichen Comicserie *Sin City*. Weltbekannt wurde der Titel durch den Kinofilm, doch dürften die kommenden Spiele (der Vertrag mit Miller ist auf mehrere Jahre ausgelegt) sich ausschließlich an den Comics orientieren. Die Systeme, für die entwickelt wird, wurden bislang nicht genannt.

SPIELE-REGISSEUR? Ken Kutaragi, zuletzt Direktor, Vorsitzender und Group CEO von Sony Computer Entertainment Inc., tritt zum 19. Juni von seinen Posten zurück. Sein Nachfolger wird Kazuo Hirai. Die Schwierigkeiten bei der Markteinführung der PlayStation 3 hatten Kutaragis Position innerhalb des Unternehmens geschwächt, sodass Hirai – ursprünglich Leiter des US-Geschäfts – bereits Anfang Dezember 2006 zum Präsidenten und Group COO von Sony Computer Entertainment Inc. ernannt wurde und damit das Tagesgeschäft übernahm. Kutaragi fungiert in seiner neuen Rolle als Ehrenvorsitzender als Berater für Sony-CEO Howard Stringer.

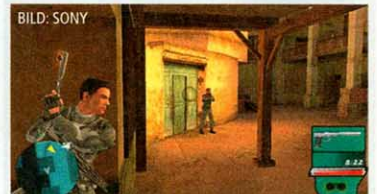


BILD: SONY

„NEUER“ FILTER Die bisher PSP-exklusive Syphon-Filter-Episode *Dark Mirror* (aus der noch obiges Bild stammt) wird im Herbst für die PlayStation 2 umgesetzt – die Heimversion soll zeitgleich zum PSP-Nachfolger *Logan's Shadow* in die Läden kommen.

NEUE PSP Kurz vor der E3 verdichten sich die Gerüchte um eine neue PSP-Variante. Dabei soll es sich nicht um ein Nachfolgesystem, sondern um ein Re-Design der bisherigen PSP handeln. Das neue Gerät wird demnach deutlich schmäler, kriegt ein neues Display sowie 8 GByte internen Speicher verpasst und läuft auf Akkubasis angeblich bis zu viermal so lange wie das Original. Präsentiert werden soll die „PSP Slim“ im Juli auf der Electronic Entertainment Expo.

UBI-ANGEBOTE Unter dem Motto „Summerfun with Ubisoft“ hat der französische Hersteller zum 11. Juni die empfohlenen Verkaufspreise für zahlreiche Titel auf 19,95 gesenkt. Die Sony-Highlights darunter: *Rayman Raving Rabbids* für die PlayStation 2 sowie die PSP-Titel *Field Commander*, *Lumines*, *Prince of Persia Revelations*, *Splinter Cell Essentials*, *Star Wars: Lethal Alliance*, *Street Riders* und *Untold Legends: The Warrior's Code*.

mein freund
nennt mich

ENGELCHEN.

ich nenn' ihn

OPFER.

play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.

Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla - alles andere ist kalter Kaffee.

Jetzt überall bei den
Frauenzeitschriften
für nur € 2,50
www.playvanilla.de



AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN
HARROD
berichtet.

Square Enix abtrünnig?

Betrachtet man die Menge an Titeln, die die japanische Rollenspiel-Edelschmiede in letzter Zeit für den Nintendo DS entwickelt hat, könnte man fast meinen, Square Enix ist ins Nintendo-Lager übergelaufen und lässt die Sony-Fans hängen. Besonders die Ankündigung von *Dragon Quest*, der größten und erfolgreichsten RPG-Serie in Japan für den DS (*Dragon Quest 9*) und Wii (*Dragon Quest Swords*) lässt diesen Verdacht schnell aufkommen. Zum Glück stellt sich diese Befürchtung als unbegründet und falsch heraus. Der Generationswechsel von der PlayStation 2 zur PS3 hat eine deutliche Verlängerung der Entwicklungszeit zur Folge, weshalb Square Enix die Wartezeit mit einigen DS- und Wii-Spielen überbrückt, die ohnehin viel billiger und schneller zu entwickeln sind. Schade nur, dass davon Sony-Fans keinen großen Nutzen haben.

Nachdem sich die RPG-Experten mit Spieleankündigungen für Sony-Systeme etwas zurückgehalten haben, enthüllen die Japaner nun aber eine ganze Reihe von PSP- und PS3-Titeln. Letzten Monat erst wurde *The Last Remnant* angekündigt und obwohl noch nicht offiziell bestätigt, können wir sicher auch mit *Star Ocean 4* und *Kingdom Hearts 3* für die PlayStation 3 rechnen. Die Anzahl an PS3-Spielen ist zwar erfreulicherweise ordentlich, auch wenn noch einige Zeit ins Land gehen wird, bis die Titel erscheinen, es ist aber auch schön zu sehen, dass Square Enix die PSP nicht ganz vergessen hat. Schließlich hat es Capcom mit *Monster Hunter Portable 2nd* vorgemacht: auch mit guten PSP-Spielen lässt sich noch der ein oder andere Yen verdienen. Um genauer zu sein: *Monster Hunter Portable 2nd* hat sich über eine Million Mal verkauft und somit die Zielgruppe für Square Enix enorm erweitert. Es ist schön zu sehen, dass Square Enix nach wie vor hinter Sony steht und PlayStation-Fans mit tollen Spielen versorgen wird.



BILD: SQUARE ENIX

Square Enix Party 2007

Der Rollenspiel-Experte hat geladen und wir waren natürlich vor Ort.

MESSE | Termin: 12./13. Mai 2007, Web: www.square-enix.co.jp/party07

Mehrere Tausend Spieler, 76.562 um genau zu sein, bevölkerten am Wochenende vom 12. und 13. Mai das Makuhari Messe Convention Center nahe Tokio, um die Square Enix Party 2007 zu besuchen. Während Square Enix einen ordentlichen Teil seiner Ressourcen in Richtung Nintendo Wii und DS verlagert hat, dürften Sony-Fans mit der Anzahl an PS3-, PS2- und PSP-Titeln, die auf der diesjährigen Show zu sehen waren, zufrieden sein. Das zeigt, dass Square Enix trotz der starken Nintendo-Unterstützung auch Sony-Systeme immer noch fleißig mit Spielen versorgt.

Alle großen Ankündigungen wurden am geschlossenen „MEGA Theater“-Stand gemacht, der ständig von großen Warteschlangen belagert wurde – die Leute warteten stellenweise mehrere Stunden. Die 40-minütige Präsentation gab allen RPG-Fans einen kurzen Einblick in einige der großen Titel, wie etwa *Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII* (FF XIII, FF Versus XIII und FF Agito XIII; letzteres erscheint für Mobiltelefone) und einem neuen *Kingdom Hearts*-Titel, der erst auf der Tokyo Game Show offiziell vorgestellt wird. Sie zeigten ebenfalls *Dissidia Final Fantasy*, ein dramatisches Actionspiel für die PSP, mit dem das 20-jährige Bestehen der Serie gefeiert wird. In *Dissidia* übernehmen Sie die Rolle verschiedener Charaktere aus vergangenen *Final Fantasy*-Spielen und kämpfen gegeneinander.

Abgesehen davon konnte man unter anderem *Crisis Core Final Fantasy VII*, *FF XII International Zodiac Job System* und *Final Fantasy Tactics: The Lion War* anspielen. Auf der Hauptbühne wurde im Rahmen einer speziellen Präsentation *Star Ocean 1* und *2* für die PSP angekündigt und die Entwicklung von *Star Ocean 4* bestätigt. Einer der größten Stände war allerdings der von *Final Fantasy XI*, wo nicht nur das 5-jährige Jubiläum gefeiert, sondern auch das vierte Expansion-Pack angekündigt wurde. (wh/uc)



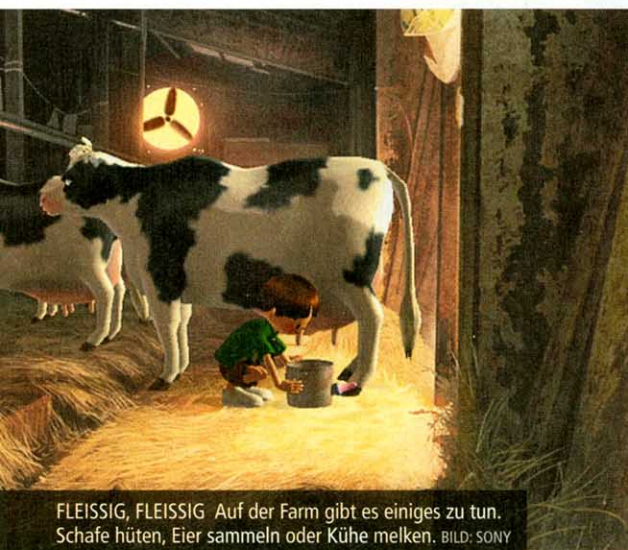
FINAL FANTASY XIII In einer 40-minütigen Präsentation wurden viele Titel vorgestellt. BILD: SQUARE ENIX



CRISIS CORE FF VII Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums erscheint dieser Action-Ableger für die PSP. BILD: SQUARE ENIX



STAR OCEAN Für die PSP wurde ein Remake des kultigen Rollenspiels angekündigt. BILD: SQUARE ENIX



FLEISSIG, FLEISSIG Auf der Farm gibt es einiges zu tun. Schafe hüten, Eier sammeln oder Kühe melken. BILD: SONY

My Summer Vacation 3

Und es war Sommer ...



ADVENTURE | Hersteller: Sony, Termin: 5. Juli 2007, Web: www.jp.playstation.com

In Sonys drittem Sommerferien-Abenteuer schlüpfen Sie in die virtuelle Haut eines kleinen Jungen und verbringen einen Monat auf dem Land. Sie sammeln Käfer, gehen fischen und helfen im Haushalt. Da der dritte Teil auf einer Farm spielt, müssen Sie Kühe melken, Eier einsammeln und Schafe hüten. Aber auch die Beziehung zu anderen Kindern, die Sie in der Gegend treffen, ist ein wichtiger Teil des Spiels. Je besser Sie mit den anderen befreundet sind, desto besser stehen die Chancen, dass Sie zu Schwimmturnieren oder gespenstischen Nächten auf dem Friedhof eingeladen werden, wo Sie Ihre Nervenstärke testen. Nicht nur die Atmosphäre und die große Liebe zum Detail, sondern auch die spielerische Freiheit machen den Titel einzigartig. Sie können die zahlreichen Minispiele in Angriff nehmen oder einfach nur die Gegend erkunden. (wh/uc)

Baroque

Kunstvolle Fantasy-Action



ACTION-ROLLENSPIEL | Hersteller: Sting, Termin: 28. Juni 2007, Web: www.sting.co.jp

Ein kleiner, unscheinbarer PSone-Titel namens *Baroque* bestach damals durch sein einzigartiges Setting und Gameplay und wird nun für die PS2 neu aufgelegt. Wie schon beim PlayStation-Original begegnen Sie in den Dungeons von Shinkei Tower einer Menge abgefahrener Monster; Räume, Gänge, Monster und Gegenstände sind komplett zufällig generiert. Zusätzlich haben Ihre Aktionen einen Einfluss auf die Gestaltung der Umgebung. Während der Echtzeit-Kämpfe kommen vielfältige Schwerter und Schusswaffen zum Einsatz, die sich in Stärke und Reichweite unterscheiden. Sie können auch gefundene Gegenstände miteinander kombinieren, um neue Waffen zu erstellen. In den Dungeons stoßen Sie nicht nur auf zahlreiche Fallen, sondern auch auf einige NPCs, die Sie mit nützlichen Informationen versorgen. (wh/uc)



ERZÄHL! Nicht nur kämpfen ist angesagt. Sie treffen auch auf Figuren, die Sie mit Infos versorgen. BILD: STING

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

Call of Duty 3	Ego-Shooter	14. Juni 2007
Def Jam Icon	Beat'em Up	21. Juni 2007
FolksSoul: The Lost Folklore	Action-Rollenspiel	21. Juni 2007
Ninja Gaiden Sigma	Action	14. Juni 2007

Zuletzt erschienen (PS2)

Metal Slug Complete	Action	31. Mai 2007
Guilty Gear XX Accent Core	Beat'em Up	31. Mai 2007
Growlancer VI	Rollenspiel	21. Juni 2007
Mana-Khemia	Rollenspiel	21. Juni 2007
Simoun: Shoubi Sensou - Fuuin no Remersion	Adventure	21. Juni 2007

Zuletzt erschienen (PSP)

Bleach: Heat The Soul 4	Beat'em Up	24. Mai 2007
Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Beat'em Up	7. Juni 2007
Everybody's Golf for GPS, inkl. GPS-Receiver	Golfsimulation	31. Mai 2007
Final Fantasy II Anniversary Edition	Rollenspiel	7. Juni 2007
Smash Court Tennis 3	Tennis	21. Juni 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Blazing Angels: Squadrons of WWII	Action	5. Juli 2007
Minna no Golf 5 (Everybody's Golf 5)	Golfsimulation	26. Juli 2007
My Summer Holiday 3	Adventure	5. Juli 2007
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Taktik-Shooter	28. Juni 2007
Wangan Midnight	Rennspiel	26. Juli 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Angel Profile	Adventure	12. Juli 2007
Baroque	Rollenspiel	28. Juni 2007
FF XII: International Zodiac Job System	Rollenspiel	9. August 2007
Majokko A La Mode II	Adventure	28. Juni 2007
Super Robot Wars Original Generations	Action-Strategie	28. Juni 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Ape Escape Saru Saru Daisakusen	Action	26. Juli 2007
For Symphony		
With All One's Heart Portable	Adventure	26. Juli 2007
Secret of Evangelion Portable	Puzzle	28. Juni 2007
Snow Portable	Adventure	28. Juni 2007
Yu-Gi-Oh Duel Monsters GX		
Tag Force 2	Kartenspiel	26. Juli 2007

NEWS-TICKER

FINAL FANTASY XIII NICHT MEHR 2007

Square Enix hat während eines Finanz-Meetings beschlossen, *Final Fantasy XIII* nicht im aktuellen Geschäftsjahr zu veröffentlichen.

SOUND NOVEL FÜR PS3 Sega und Chunsoft haben sich zusammengeschlossen, um der PlayStation 3 den ersten „Sound Novel“-Titel (ein Genre, das außerhalb Japans kaum bekannt ist) zu beschenken. Der Titel ist noch unbekannt.

PLAYSTATION NETWORK TICKET Sony ermöglicht mit den PlayStation-Network-Tickets allen PS3-Besitzern eine neue Art der Bezahlung. Die Tickets sind in über 50.000 Verbrauchermärkten und Post-Automaten erhältlich.

NEWS-TICKER

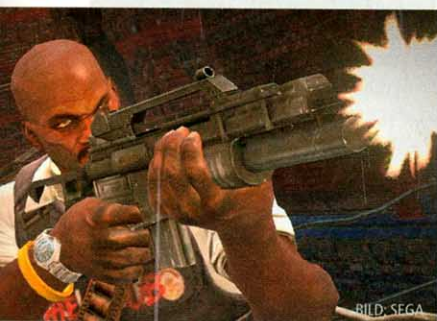
KONKURRENZ FÜR OBLIVION? Auf dem PC eine etablierte Größe, soll die Gothic-Reihe mit dem vierten Teil auch auf Next-Gen-Konsolen für Furore sorgen. Derzeit sucht man noch nach fähigen Entwicklerstudios, es wird also noch eine ganze Weile dauern, bis das Rollenspiel auf der PS3 erscheint.

STOLZE ZAHLEN Satte 1,5 Millionen Besitzer einer PlayStation 3 haben sich mittlerweile bei Sonys Online-Dienst PlayStation Network angemeldet. Ebenfalls erfreulich: die Millionengrenze der verkauften Konsolen in PAL-Territorien (Europa und Australien) wurde durchbrochen. Sowohl bei der PlayStation als auch bei der PlayStation 3 wurde diese Zahl erst nach einem längeren Zeitraum erreicht. Die Kehrseite der Medaille: mit jeder verkauften Konsole macht Sony ordentlich Verlust, was zu einem der schlechtesten Quartalsergebnisse des Unternehmens sorgen dürfte.

GEISTERSTUNDE Kein einziges Bild war bis Redaktionsschluss zu ergattern, aber die Info wollen wir Ihnen natürlich dennoch nicht vorenthalten. Midnight Club wird fortgesetzt und hört auf den Namen Midnight Club: Los Angeles. Nicht gerade der originellste Austragungsort, aber vielleicht erwartet uns ja zumindest endlich mal eine authentische Umsetzung der Westküstenmetropole. Anfang 2008 soll's wieder mit Höllentempo durch die Nacht gehen.

ACTION-ADVENTURE-SHOOTER-RPG Deus Ex war auf der PlayStation 2 ein außergewöhnliches Spiel, auch wenn es seine PC-Wurzeln nicht verleugnen konnte. Das neu von Eidos in Montreal eröffnete Studio soll sich der Marke annehmen und zu alter Stärke zurückführen.

HIT-PARADE Segas The Club ist schon vor dem Release umstritten, dürfte musikalisch aber ins Schwarze treffen. Die Videospielmusik-Koryphäen Richard Jacques (Headhunter) und Jesper Kyd (Hitman-Serie) werden für die musikalische Untermalung des Spiels sorgen. Hauptverantwortlicher ist Richard Jacques, das Titelthema wird von Jesper Kyd in Angriff genommen.



UNGEWOHNT Ein umfangreich getunter RX-7 bereitet sich auf den Sprint auf der Viertelmeile vor. BILD: ELECTRONIC ARTS

Need for Speed ProStreet

 **RENNSPIEL** | Hersteller: Electronic Arts, Termin: Ende 2007, Web: www.eagames.de

Ein Neuanfang? Der Nachtraser entwickelt sich zur Rennsimulation.

Lange war es still um die so enorm erfolgreiche Rennspiel-Serie, jetzt wurde der Schleier gelüftet. *Need for Speed ProStreet* soll der Titel heißen und die Serie in eine komplett neue Richtung bringen, ohne Fans zu verprellen. Im Klartext heißt das: es geht immer noch um getunte Straßenrenner, die sich Kopf-an-Kopf-Duelle liefern und die Motoren röhren wie gewohnt, doch das alles passiert in Zukunft weder auf nächtlichen noch auf herbstlichen öffentlichen Straßen, sondern auf Rennstrecken – noch dazu auf real existierenden Rennstrecken! Drag-Rennen, Drift-Rennen, Rundkursrennen und Geschwindigkeitswettbewerbe stehen zur Auswahl. Wie das mit dem bisherigen Fahrgefühl zusammenpassen soll? Das wissen wir bislang auch noch nicht so genau und es ist anzunehmen, dass es auch hier starke Veränderungen

geben wird. Die ersten Bilder und der kurze Trailer (auf unserer DVD) zeigen den eher fotorealistischen Look der Optik. Ebenfalls erkennbar: das überarbeitete Schadensmodell. Niemals zuvor haben wir einen RX-7 sich so „schön“ zerlegen sehen. Wenn der Trailer auch nur halbwegs die Qualität des eigentlichen Spiels widerspiegelt, dann erwarten wir ein Grafikfeuerwerk – hoffentlich auch mit stabiler Bildrate, für die die Reihe ja nicht gerade berühmt ist. Noch ist es zu früh, um wirklich eine wertende Aussage zum Spiel zu machen, aber EA verdient Lob für den neuen Ansatz, nicht einfach einen weiteren Nachtraser rauszuhauen. Spannend bleibt dagegen, ob die Entwickler in der Lage sind, ein „realistisches“ Rennspiel auf die Beine zu stellen und ob die Fangemeinde überhaupt Interesse daran hat. (mb)



LECKER Wenn diese Optik gehalten werden kann, muss sich die Konkurrenz Juiced 2 warm anziehen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Update 1.80

Neuer Monat – neues Update für die PS3



SYSTEM-UPDATE | Hersteller: Sony,
Termin: Erhältlich, Web: www.playstation.de

Ein Monat ist rum und schon wieder spendiert Sony der PlayStation 3 ein neues Update. Erfreulich, denn erneut wurden zahlreiche coole Funktionen hinzugefügt, die auf unserer Wunschliste standen. Besitzer von HD-Fernsehern freuen sich über die Möglichkeit, PSone- und PS2-Spiele hochskalieren zu können, was ein weiches Bild zur Folge hat. Die Remote-Play-Funktion kann nun auch über das Internet genutzt werden, doch das wohl spannendste Feature ist die DNLA-Unterstützung. Wer beispielsweise einen Computer mit dem Windows Media Player 11 zur Verfügung hat, kann (recht unkomfortabel) dort Ordner und Dateien freigeben, die dann auf der PS3 zur Verfügung stehen. Leider ist der Xross Media Bar noch immer nicht während eines Spiels aufrufbar, was die Nutzung dieses Features aufs Hauptmenü beschränkt. Ebenfalls neu: Ein Drucker kann nun direkt an die PS3 angeschlossen werden, um Fotos auszudrucken. (mb)



NUTZLOS, ABER LUSTIG Während eines Chats können nun Bilder von der Festplatte der PS3 angezeigt werden. BILD: PLAYZONE



MUSIK AN Die entsprechende Software auf dem PC vorausgesetzt, kann Musik übers Netzwerk gestreamt werden. BILD: PLAYZONE

MotorStorm Update

Endlich mehr Umfang für die Raserei



RENNSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: 15. Juni 2007
Web: www.playstation.de



RASANT Weitere Updates sollen in Zukunft folgen und die Langlebigkeit des Titels sichern. BILD: PLAYZONE

Aufatmen ist angesagt: das erste Update für *MotorStorm* ist da und kostet nichts. Gerade einmal eine „neue“ Strecke ist dabei, wobei diese eine umgebaute Variante des Tracks Coyote Rage ist, und einen neuen Spielmodus mit dem Namen Eliminator gibt's obendrauf. Dabei fliegt der Letztplatzierte einer Runde raus, bis am Ende nur noch ein Spieler übrig ist. Solospieler stürzen sich auf die drei neuen Renntickets und freuen sich über die neuen Fahrzeuge. Weitere Updates sollen folgen und nebenbei auch für Komfortweiterungen sorgen. Die Lobby wurde überarbeitet, sodass man sehen kann, wie lange ein Rennen noch dauert, wenn man gerade einem Spiel beigetreten ist. (mb)

Memory Card Adapter

Das ging aber schnell ... NICHT!



HARDWARE | Hersteller: Sony, Termin: 27. Juni, Web: www.playstation.de

Niemand hat sich wirklich eine PlayStation 3 gekauft, um dann nur PS2- oder PSone-Klassiker drauf zu spielen, aber es ist nunmal möglich und wird von vielen Spielern auch genutzt. Blöd nur: Wenn man ein Spiel bereits auf einer der alten Konsolen gezockt und vor allem gespeichert hat, musste man bisher auf der PlayStation 3 wieder von vorne anfangen. Damit ist jetzt Schluss, denn ab dem 27. Juni gibt's den Memory-Card-Adapter, der den Transfer von Spielständen auf die Festplatte der PlayStation 3 und natürlich auch in die Gegenrichtung ermöglicht. (mb)



ENDLICH Mit diesem Adapter können Spielstände von der PS2 auf die PS3 kopiert werden. BILD: SONY

Fallout 3

Nach zehn Jahren kommt der Nachfolger



ROLLENSPIEL | Hersteller: Bethesda Softworks,
Termin: Herbst 2008, Web: <http://fallout.bethsoft.com>



FALSCHPARKER Die ersten Konzeptentwürfe zeigen bereits deutlich die Detailverliebtheit der Entwickler. BILD: BETHESDA

Knapp neun Jahre ist es her, dass der letzte Teil der post-apokalyptischen Rollenspiel-Serie *Fallout* erschienen ist. Vor kurzem haben Bethesda Softworks, die bereits mit ihrer *The Elder Scrolls*-Serie im Rollenspielsektor brillierten, einen Teaser-Trailer zur Next-Gen-Fortsetzung veröffentlicht und auf diese Weise nicht nur einen Appetithappen für alle *Fallout*-Fans rausgehauen, sondern auch gleich das Erscheinungsdatum für Herbst 2008 bestätigt. Das wären dann so ziemlich genau zehn Jahre nach dem Erscheinen des zweiten Teils. Nach eigenen Angaben möchte Bethesda die Rollenspiel-Reihe neu erfinden: ein hoch gestecktes Ziel. Betrachtet man allerdings den zweiten Teil oder den PS2-Ableger *Fallout: Brotherhood of Steel* könnte das gar kein großes Kunststück sein, denn die letzten Teile zeigten das Geschehen meist aus einer weit entfernten Ansicht, ähnlich wie in den *Diablo*-Spielen. Im Trailer, der übrigens komplett Ingame-Grafik zeigen soll, fallen sofort der hohe Detailgrad der Umgebung und die bedrückende Stimmung auf, was auf dieselbe Ansicht hoffen lässt, wie in *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Mit handfesten Infos über das Spiel selbst hält sich Bethesda Softworks leider noch sehr zurück. Es ist lediglich bekannt, dass Liam Neeson dem Vater des Hauptcharakters seine Stimme leiht. (uc)



MEHR GIBT'S NICHT Bis auf einen kurzen Teaser-Trailer, der Ingame-Grafik zeigen soll, gibt es noch nicht viel. BILD: BETHESDA

The Agency

Online-Rollenspiel mal ohne Orks, Elfen oder Chocobos



ONLINE-ROLLENSPIEL | Hersteller: Sony Online Entertainment,
Termin: 2008, Web: www.soe.com

Die PC-Spiele-Welt wird seit mittlerweile knapp drei Jahren nur von einem Thema dominiert: *World of Warcraft*. Diese Popularität soll natürlich auch auf Konsolen Früchte tragen und das Genre des Online-Rollenspiels etablieren. Square-Enix hatte mit *Final Fantasy XI* bereits einen Vorstoß gewagt, der es aber leider niemals nach Europa geschafft hat. Mit der PlayStation 3 und dem neuen Online-Konzept der Konsole soll alles anders werden und so bastelt Sony Online Entertainment an einem Online-Rollenspiel der etwas anderen Art. Größter Unterschied: *The Agency* wird aus der Ego-Perspektive gespielt und die Handlung ist in einem düsteren Zukunftsszenario angesiedelt. Düster bezieht sich aber in erster Linie auf die Optik, inhaltlich soll auch der Humor nicht zu kurz kommen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Agenten und erledigt Aufträge für die namensgebende Agency. Dabei stehen nach Möglichkeit andere Spieler zur Seite und das Spielgefühl dürfte in die Richtung kooperativ spielbarer Ego-Shooter gehen. (mb)



MAU Optisch sollten Sie kein Meisterwerk erwarten, schließlich handelt es sich um ein MMORPG. BILD: SOE

Neue Spiele-Websites

Zahlreiche neue Spiele-Websites wurden im vergangenen Monat eröffnet. Hier die wichtigsten Adressen im Überblick:

Skate

<http://www.ea.com/skate>

Uncharted: Drake's Fortune

<http://www.us.playstation.com/Uncharted>

John Woo presents Stranglehold

<http://strangleholdgame.com>



Tödlich. Unsichtbar. Gnadenlos.



In Kürze erhältlich!

NINJA GAIDEN SIGMA

www.ninjugaidengame.com



PLAYSTATION 3



TECMO

eidos

Ninja Gaiden © Sigma. © 2007 Tecmo, LTD. Ninja Gaiden and Tecmo are registered trademarks of Tecmo, LTD. Team NINJA and the Team NINJA logo are trademarks of Tecmo, LTD. „Playstation“, „PLAYSTATION“, and „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. Published under licence by Eidos. All other trademarks are the property of their respective owners.

Diesen Monat:

Die zehn größten Designpatzer in Videospielen

Selbst die besten Spiele haben sie: Macken, die den Spielspaß dämpfen – einige mehr, andere weniger und manche so viele, dass man besser sofort aufhört zu spielen.

1 Bugs

Im Vergleich zu PC-Spielern können Videospiel-Zocker gelassen mit dem Thema umgehen, doch auch auf eine PS2 verirren sich dann und wann Titel, die ohne Bestechungsgelder schwerlich durch irgendwelche Kontrollinstanzen gekommen sein können. Ataris *Driv3r* war ein Sammelsurium von Programmfehlern und wäre ohne den ungemein spaßigen Regisseur-Modus komplett vor die Wand gefahren. Jüngst sorgte Segas Maskottchen Sonic auf der PS3 für den ersten Bug-Alarm in der Redaktion und ertete nicht zuletzt deswegen eine enttäuschende Wertung.



BILD: PLAYZONE

2 Fehlende Checkpoints

Die *SOCOM*-Reihe definiert sich eindeutig über den Mehrspieler-Modus. Kein Wunder, schließlich verzichtete Entwickler Zipper in den ersten beiden Episoden im Solo-Modus komplett auf Speicherpunkte. Wer nach 40 Minuten kurz vor Missionsende ins Gras biss, durfte die ganze Chose von vorn beginnen. Da verweigern wir den Wehrdienst!



BILD: PLAYZONE

3 Unfaire Stellen

Und schon wieder *Driv3r*: neben unzähligen Bugs nervte im Storymodus vor allem der unausgewogene Schwierigkeitsgrad mit zahlreichen unfassbar unfairen Missionen. Ein weiterer Klassiker ist *Tomb Raider 3* auf der PSone, in dem der Spieler alle drei Meter von den Entwicklern mit fiesem Fallen zur Weißglut getrieben wurde.



BILD: PLAYZONE

4 Schlechte Lokalisierung

Diese Geschichte wird Konami wohl in alle Ewigkeiten verfolgen, aber was will man machen? *Metal Gear Solid* war in der deutschen Version einfach grausig vertont. Aber auch heute sammeln Titel wie *F.E.A.R.* in dieser Beziehung nur Negativpunkte. Wie soll da auch nur ein Hauch Horror-Stimmung aufkommen? Manch einer lernt's nie ...



BILD: PLAYZONE

5 Ladezeiten

MotorStorm ist ein saucoules Spiel, aber wieso lädt die Fahrzeugauswahl so lange und wieso müssen wir uns das vor allem auch online vor jedem Rennen antun?! Ladezeiten nerven! Wer's nicht glaubt, sollte sich mal die US-Version von *Midnight Club 3* auf der PSP gönnen, in der man schon mal eine geschlagene Minute auf den Rennstart wartet.



BILD: PLAYZONE

6 Steuerung

Ego-Shooter-Fans müssen bei jeder neuen Veröffentlichung bangen, ob die Steuerung dem eigenen Gusto anpassbar ist. Auch nicht schlecht: Steuerungsvarianten, die im Vorgänger beliebt waren, sind im neuen Teil nicht mehr vorhanden. Wir fordern: Jedes Spiel sollte eine völlig frei konfigurierbare Steuerung haben!



BILD: PLAYZONE

7 Unnötige Gewalt

Ob Söldner-Shooter oder Menschenjagd – die Gewalt sollte nie der entscheidende Faktor bei der Entwicklung eines Spiels sein. Das kürzlich erschienene *God of War II* strotzt ebenfalls nur so vor Pixelblut (und wäre sicherlich mit weniger ausgekommen), aber hier wurde die Gewalt stimmig und stets etwas überzeichnet eingebaut.



BILD: PLAYZONE

8 Zu hoher Schwierigkeitsgrad

Für die einen eine tolle Herausforderung, für die (meisten) anderen Frust pur. Ob *Driver*, *Stuntman* oder *Transformers* (das von Atari) – hier bissen sich selbst altgediente Zocker mitunter die Zähne aus. Ein Tipp für die Entwickler: Das soll immer noch Spaß machen, klar? Danke.



BILD: PLAYZONE

9 Sandkastenspiele ohne Sand

True Crime: Streets of L.A. war durchaus unterhaltsam, aber das lag sicher nicht an der abwechslungsreichen Umgebung. Hunderte Quadratkilometer, aber zu entdecken gab's nix. Unangefochtener Versager in diesem Punkt ist aber *Superman Returns*. 200 versteckte Figuren waren alles, was den Entwicklern einfiel.



BILD: PLAYZONE

10 Fehlende Tutorials

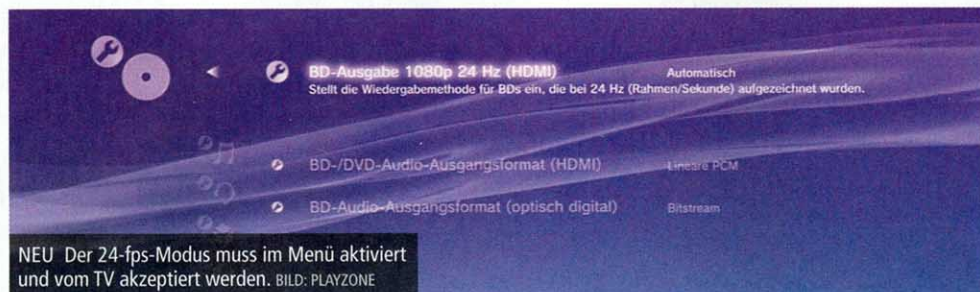
Niemand blättert gern in der Anleitung und dennoch möchte man das Spiel möglichst schnell begreifen und beherrschen. Was bei einem *Burnout* kein Problem darstellt, wird in modernen Sportspielen mitunter zur Geduldsprobe. Übungsmodi, die Schritt für Schritt das Gameplay näher bringen, sollten immer vorhanden sein.



BILD: PLAYZONE

Wie im Kino: 24 Bilder pro Sekunde

Neue PS3-Firmware ermöglicht unverfälschte Filmwiedergabe.



Lange war es im Gespräch, nun hat Sony der PS3 Lohne großes Brimborium ein Feature verpasst, das Heimkino-Fans aufhorchen lässt: Die direkte Ausgabe von Blu-ray-Filmen in voller HD-Auflösung bei 24 Bildern pro Sekunde – genau so, wie sie auf den Datenträgern abgelegt sind. Bislang wurde das Signal von der Konsole automatisch in 60 Bilder pro Sekunde „übersetzt“ (der Standard für HD-Bildsignale), was speziell bei Schwenks ruckelig wirkt (siehe Erklärung unten) – ein Problem, das NTSC-Versionen von Filmen schon seit Jahrzehnten plagt. Mit einem HD-Fernseher oder Projektor, der die ursprüngliche Bildfrequenz von 24 Hz verarbeiten kann, können Sie HD-Filme so flüssig genießen, wie sie gedreht wurden. Unterstützt wird dieses Feature derzeit noch von nur wenigen Geräten. Pioneers Plasma-Flaggschiff, der PDP-5000EX

(Listenpreis € 8000,-!) stellt die 24 Einzelbilder zum Beispiel mit 72 Hz (24x3) flüssig dar und auch die deutlich günstigeren neuen Pioneer-Plasmas der „Kuro“-Generation werden dies beherrschen. Doch Vorsicht: Auch wenn manche Geräte bereits ein 24-fps-Signal annehmen können, wird das Problem dadurch nicht immer gelöst – manchmal hat dies nur zur Folge, dass der Fernseher die 60-Hz-Umwandlung übernimmt, ohne das Ruckeln zu eliminieren. Optimal wäre theoretisch die Darstellung mit 120 Hz, da dies ein Vielfaches von sowohl 24 als auch 30 und 60 sind, doch leider verteilt bislang kein einziges 120-Hz-Gerät die 24 ursprünglichen Einzelbilder gleichmäßig auf die 120 Hz. In Zukunft sollte die korrekte Darstellung eines 1080p24-Signals aber Standard werden – erfreulich, dass die PS3 dafür bereit ist! (mp)

AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

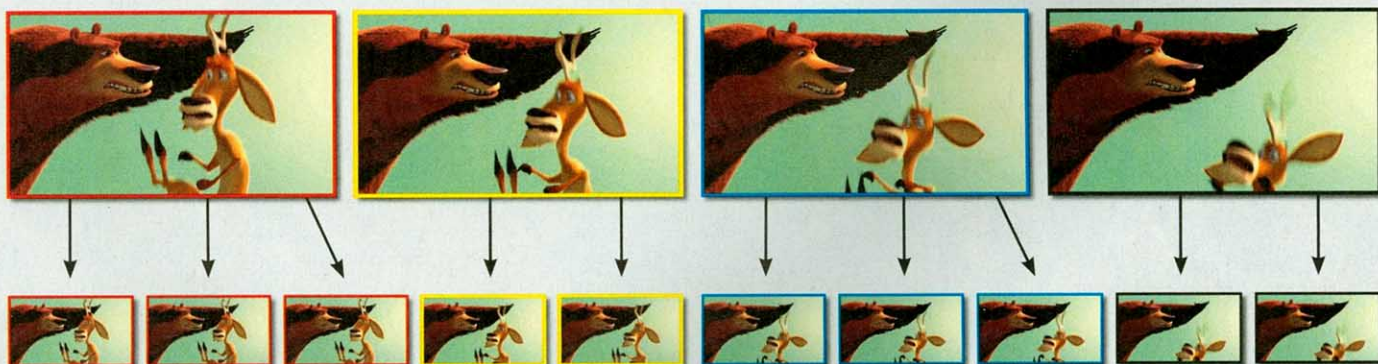
16 Blocks	22. Juni
Air Force One	5. Juli
Breaking and Entering	26. Juli
Bruce Allmächtig	7. Juni
Bullitt	20. Juli
Das Spiel der Macht – All the King's Men	3. Juli
Departed: Unter Feinden	22. Juni
Der Mann mit der Todeskralle	20. Juli
Der Patriot	10. Juli
Die Hollywood-Verschwörung	26. Juli
Die Insel	20. Juli
Dreamgirls	21. Juni
Erbarmungslos	20. Juli
Flags of Our Fathers	22. Juni
Flatliners	10. Juli
Fluch der Karibik	7. Juni
Fluch der Karibik 2	7. Juni
GoodFellas	22. Juni
Hautnah	5. Juni
Hostel	19. Juni
Last Samurai	22. Juni
Norbit	26. Juli
Prestige – Die Meister der Magie	22. Juni
Schräger als Fiktion	10. Juli
Spiel auf Bewährung	5. Juni
Superman – Der Film	22. Juni
Superman Returns	25. Mai

Von der Kino-Leinwand auf den Bildschirm

Während Kinofilme fürs PAL-Format auf 25 Bilder pro Sekunde beschleunigt wurden, müssen HD-Filme von den ursprünglichen 24 Einzelbildern auf 60 hochgezogen werden, um der Bildfrequenz von HD-Fernsehern gerecht zu werden. Leider geht diese Verteilung nicht gleichmäßig auf, was zu ruckeliger Darstellung führt. Bei 48 oder 72 Bildern pro Sekunde gibt es das Problem nicht.

KINOFILM

24 Bilder/Sekunde



NORMALER HD-FERNSEHER

60 Bilder pro Sekunde – der 3:2-Rhythmus sorgt für unruhige Bewegungen.

> DIE HITS DER E3 SONY GAMERS DAY 2007

Ein Ausblick auf die kommenden Hits-

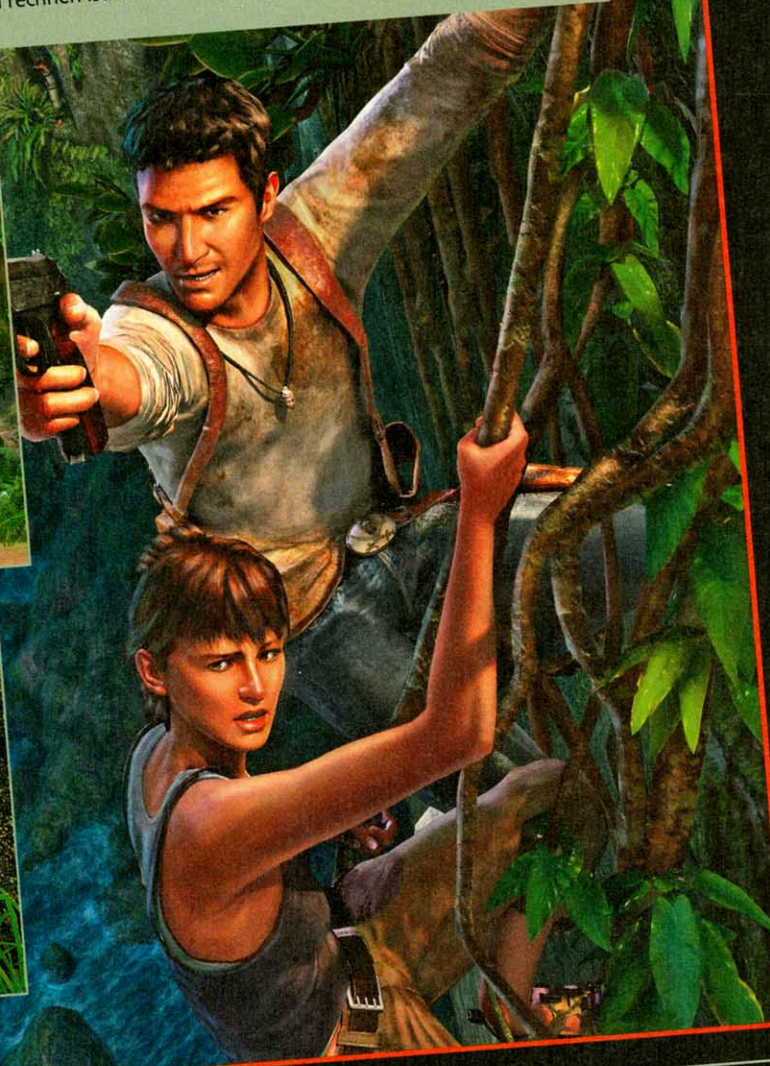
AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Der Mai war in der Spielebranche traditionell die Zeit der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles, auf der die wichtigsten neuen Projekte enthüllt und praktisch alle Titel fürs kommende Weihnachtsgeschäft gezeigt wurden. Doch aufgrund von immer weiter steigenden Kosten findet die Messe dieses Jahr in deutlich kleinerem Rahmen im benachbarten Santa Monica statt – und das zwei Monate später als gewohnt. Doch statt bis Juli zu warten, setzte Sony für den 17. Mai den so genannten Gamers Day an und präsentierte etliche der kommenden Spiele-Highlights.

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Überblick über die wichtigsten Titel, wobei der Generationswechsel aufseiten des amerikanischen Sony-Entwicklungsstudios offenbar schon vollzogen ist – echte Neuheiten für die PS2 wurden nicht gezeigt. Für die PSP waren dagegen etliche Titel mit von der Partie, allen voran das mit Spannung erwartete *God of War: Chains of Olympus*, und die Menge an präsentierten PS3-Titeln macht Hoffnung auf einen heißen Spielherbst. Beachten Sie, dass für die meisten Titel noch keine konkreten Europa-Termine feststehen, auch wenn in der Regel mit einer Veröffentlichung kurz nach dem genannten US-Termin zu rechnen ist. ■



BILDER: SONY





UNCHARTED - DRAKE'S FORTUNE

PS3 | Action | Entwickler: Naughty Dog | Termin: Ende 2007 | Web: www.naughtydog.com

Wer sich derzeit ärgert, dass *Tomb Raider Anniversary* nicht auch als PlayStation-3-Version erscheint, der kann sich zur Weihnachtssaison zumindest auf eine vielversprechende Alternative zu Laras Abenteuer freuen: Mit *Uncharted – Drake's Fortune* gehen Naughty Dog nach den Erfolgsserien rund um Crash Bandicoot und Jak neue Wege und präsentieren erstmals ein auf realistisch getrimmtes Spiel, das der Grafikpower der PlayStation 3 gerecht werden soll – auf den Vorgängerkonsolen hatte man sich nicht zuletzt wegen der technischen Beschränkungen für eine comicartige Grafik entschieden. Ebenfalls neu – zumindest neu bei Naughty Dog – ist die Frau, die das neue Projekt leitet: Amy Hennig, die zuletzt bei Crystal Dynamics für die epische Geschichte der *Legacy of Kain*-Serie verantwortlich war. Beste Voraussetzungen also für ein spannendes Dschungel-Abenteuer!

JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES

Die Geschichte des Spiels beginnt mit einem 400 Jahre alten Hinweis im Sarg des legendären englischen Seefahrers Sir Francis Drake, der auf eine vergessene Insel im Pazifik deutet – sollte dort etwa der sagenumwobene Schatz von El Dorado versteckt sein? Für den Abenteuerer Nathan Drake ist die Aussicht auf Reichtümer aber nicht der einzige Grund für eine Expedition zu dieser Insel: Er sucht auch nach einem Beweis dafür, dass er ein direkter Nachfahre von Drake ist, obwohl dieser laut Geschichtsbüchern kinderlos blieb. Angeblich belegt ein silberner Ring die Verwandtschaft, der seit Generationen in Drakes Familie weitergereicht wurde. Begleitet wird Nathan von seinem alten Abenteuerer-Kollegen Victor Sullivan und der Reporterin Elena Fisher, die die Schatzsuche für eine TV-Reportage dokumentiert. Doch natürlich läuft alles nicht so glatt wie geplant, denn schon bald muss sich Nathans Truppe mit modernen Piraten herumschlagen, die ebenfalls Interesse an dem Schatz haben.

KÄMPFEN UND KLETTERN

Die drei Eckpunkte des Spielablaufs sind schnell erklärt: Ausgiebiger Schusswaffeneinsatz ist beim Kampf gegen die skrupellosen Schatzsucher-Konkurrenten unumgänglich,

wobei präzises Zielen aus der Deckung ebenso möglich ist wie das Feuern aus vollem Lauf. Ebenfalls sehr wichtig ist der Nahkampf, wobei Nathan neben normalen Schlägen und Combos auch ausgefallene Manöver wie Dropkicks zur Verfügung stehen. Unübersehbare Parallelen zu *Tomb Raider* tun sich zwangsweise beim dritten Grundelement auf: dem Erforschen der Insel und der darauf befindlichen Ruinen – hier sind waghalsige Sprünge und aufwendige Kletterpartien angesagt. Beim Überqueren von schmalen Stegen oder umgekippten Bäumen kommt die Bewegungserkennung des Sixaxis-Controllers zum Einsatz, hier müssen Sie beim Laufen das Gleichgewicht halten. Der Sixaxis wird auch für andere Aktionen wie das Werfen von Granaten und die Steuerung mancher Fahrzeuge verwendet.

ANIMATIONEN DER NEUEN GENERATION

Schon jetzt machen die Bewegungen von Nathan einen großartigen Eindruck. Der Grund dafür ist das aufwendige Animationssystem des Spiels, das abhängig von Situation, Untergrund und Spieler-Eingaben stets neue Animationsphasen für die Charaktere erstellt, die aus mehreren Einzelbewegungen zusammengesetzt werden. So müssen die Entwickler für den Fall, dass Nathan eine Pistole nachladen will, während er hinter einem Felsen in Deckung geht, keine speziellen Animationen schaffen – das Spiel kombiniert beides ganz automatisch, was die Bewegungen fließender wirken lässt. Ein nettes Detail sind die minimalen Bildschirmanzeigen: Sie sehen nur die aktuell gewählte Waffe und die verfügbare Munition, Nathans Gesundheitszustand wird nie direkt angezeigt. Stattdessen wird je nach Situation sein aktuelles „Glück“ angedeutet: Je lauter sein Herzschlag und je blasser die Farben werden, desto größer ist die Chance, dass er in einem kritischen Moment stirbt. Und auch sonst lassen sich die Entwickler von PS2-Vorzeigetiteln wie *Jak and Daxter* nicht lumpen: Die aufwendige Dschungelumgebung, die Wassereffekte und die detaillierte Mimik der Charaktere können sich wirklich sehen lassen. Lassen Sie sich von dem Trailer auf unserer DVD auf die stimmungsvollen Schauplätze des Spiels einstellen!





HEAVENLY SWORD

PS3 | Action | Entwickler: Ninja Theory | Termin: Ende 2007 | Web: de.playstation.com



Seit der E3 2006 gab es von *Heavenly Sword* praktisch nichts mehr zu sehen – geplante Präsentationen neuer Abschnitte wurden abgesagt und so wurde es still um den vielversprechenden Titel. Nun gibt es endlich Neues zu berichten, denn auf dem Sony Gamers Day machte der Titel in seiner aktuellen Form einen guten Eindruck. Grafisch zählt *Heavenly Sword* zu den eindrucksvolleren PS3-Titeln, was neben detaillierten Figuren vor allem an den großartigen Animationen liegt. Das komplexe Kampfsystem sorgt dafür, dass das Spiel kein reiner Grafikblender ist: Heldin Nariko verfügt über drei Grundstellungen, wobei die „Schnell“-Variante automatisch aktiv ist. Durch Gedrückthalten der Schultertasten greifen Sie auf ihre alternativen Move-Répertoires vom Typ „stark“ und „weit reichend“ zu – das titelgebende himmlische Schwert nimmt dabei je nach Stellung eine passende Form an. Die optisch spektakulären Kämpfe profitieren von aufwendigen Physikroutinen, die die Umgebung zu einem wichtigen taktischen Element machen, und werden durch längere Quick-Time-Event-Sequenzen aufgelockert. Die interessante Handlung um eine durch ein verfluchtes Schwert todgeweihte Kriegerin auf Rachefeldzug verspricht zudem mehr als nur ein billiger Aufhänger für pausenlose Action zu werden – Andy Serkis (der Schauspieler hinter den Computergrafik-Wesen Gollum aus *Herr der Ringe* sowie hinter King Kong) leiht nicht nur dem Bösewicht König Botan seine Stimme, sondern ist auch mitverantwortlich für die Hintergrundgeschichte.



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

PS3 | Action | Entwickler: Insomniac | Termin: Herbst 2007 | Web: www.insomniacgames.com

Nach dem PSP-Ableger *Ratchet: Size Matters* beehren Ratchet und Clank Ende des Jahres endlich die PlayStation 3. Im Mittelpunkt der Geschichte steht der Kampf gegen die insektenartigen Cragmites, die traditionell nicht gut auf Ratchets Rasse, die Lombax, zu sprechen sind – während sie versuchen, mit Ratchet den letzten bekannten

Lombax zu vernichten, ist dieser auf der Suche nach seinen Vorfahren. Neue Waffen dürfen bei einem Ratchet-Abenteuer natürlich nicht fehlen, diesmal ist zum Beispiel der Combuster mit von der Partie, der den anvisierten Boden in Flammen setzt. Ein ganz neuer Waffentyp sind die so genannten Combat Devices wie das Groovitron, das nicht



BILDER: SONY

LAIR

PS3 | Action | Entwickler: Factor 5 | Termin: August (USA)

| Web: www.us.playstation.com/Lair

Außer einer knapp gehaltenen Demo, die eher die Steuerung über die Sixaxis-Funktionalität des PS3-Controllers als das eigentliche Spiel in den Mittelpunkt stellte, ließ Sony bisher wenig über *Lair* nach außen dringen. Factor 5, die Entwickler der auf Nintendo-Plattformen gefeierten *Rogue*-Spiele aus dem *Star Wars*-Universum, haben den Schleier endlich ein wenig gelüftet: Sie schlüpfen in die Rolle des Kriegers Rohn, der gegen den kriegslüsternden Mokai antreten muss, um das asylianische Reich zu retten. Über eine Stunde aufwendiger Videosequenzen wird die dramatische Handlung des Spiels vorantreiben und die Musik von John Debney (*Bruce Allmächtig*, *Sin City*, *Die Passion Christi*) dürfte Hollywood-Feeling aufkommen lassen. Factor 5 hält weiterhin an der 1080p-Auflösung fest, in der das Spiel mit stabilen 30 Bildern pro Sekunde laufen soll, und verspricht dank 7.1-Surround-Sound auch akustisch technische Höchstleistungen. Der Spielablauf wird missionsbasiert sein, wobei es Ihnen teilweise freigestellt ist, sich auf einzelne Aufgaben zu konzentrieren und so zum Beispiel den Bodenkampf zu ignorieren, um sich voll den Schlachten mit anderen Drachen zu widmen. Die Aufgabenstellungen bieten dabei die übliche Abwechslung: Vernichten Sie diese Legion, beschützen Sie jene Vorrats-Lieferung, holen Sie einen feindlichen Drachenreiter vom Himmel. Für den erfolgreichen Abschluss von Missionen gibt es neue Fähigkeiten und Upgrades, besonders gute Spieler werden zudem mit Medaillen belohnt – die Punktbesten können sich auf Online-Ranglisten messen. Ein heikles Thema ist der Releasetermin von *Lair*, der seit einiger Zeit immer wieder etwas nach hinten rutscht. Nun soll's zumindest in den USA im August endlich so weit sein – hoffentlich kurz darauf auch in Europa!



zufällig wie eine schwebende Diskokugel wirkt und Gegner mit „Staying Alive“ zum Tanzen bringt. Oder der Visicopter, ein ferngesteuerter, Raketen feuender Mini-Hubschrauber, der durch Neigen des Sixaxis-Controllers gesteuert wird. Letzterer kommt auch bei den verschießbaren Mini-Tornados zum Einsatz. Mit den so genannten Plasma Beasts, die wie lebende Minen wirken, können Sie zum Beispiel schildbewehrte Gegner von hinten angreifen, wenn Ratchets normale Attacken von vorne wirkungslos sind. Angesichts der detaillierten Comic-Optik des Spiels ist beachtlich, wie viele Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm agieren – technisch haben die Entwickler von *Resistance* die PS3 mittlerweile deutlich besser im Griff und aufwendigere Animationen lassen die Figuren des Spiels lebendiger erscheinen denn je – alleine in Ratchets Gesicht kommen fast so viele bewegliche Elemente zum Einsatz wie bei den PS2-Vorgängern noch für den kompletten Ratchet. Für Abwechslung im Jump&Shoot-Alltag wird eine Neuauflage der Weltraum-Ballerabschnitte sorgen.

WAR HAWK

PS3 | Action | Entwickler: Incognito Entertainment | Termin: Herbst 2007 | Web: www.xmission.com/~ncognito/



Vergessen Sie alles, was Sie bisher an verhaltenen Vorabberichten zu *Warhawk* gelesen haben – die Entwickler meinen es ernst, wenn sie davon reden, den besten Online-Titel für die PlayStation 3 entwickeln zu wollen. Die Online-Schlachten laufen jetzt schon hervorragend, bieten perfekte Spielbarkeit und jede Menge Abwechslung. Dabei ist es den Spielern überlassen, ob sie in alter *Warhawk*-Tradition reine Luftgefechte austragen wollen, oder ob Flugzeuge nur eines von zahlreichen zur Verfügung stehenden Vehikeln sind, so dass die Schlachten auch am Boden stattfinden. Ob zu Fuß, unterwegs in Autos oder in gewaltigen Geschütztürmen, die Bedienung von *Warhawk* ist schnell gelernt und das Spiel übt sofort eine ähnliche Faszination aus wie die Multiplayer-Modi von *Battlefield: Modern Combat* und *Star Wars Battlefront*. Bis zu vier der maximal 32 Spieler können gleichzeitig an einer PS3 spielen und jederzeit in laufende Matches einsteigen bzw. sich wieder ausklinken. Erfreulich: Gegenüber früheren Versionen hat das Spiel grafisch enorme Fortschritte gemacht. Neben der reinen Download-Fassung soll auch eine Blu-ray-Version erscheinen, der voraussichtlich ein Headset beiliegen wird.

SOCOM: CONFRONTATION

PS3 | Taktik-Shooter | Entwickler: Slant Six | Termin: November 2007 (USA) | Web: www.slantsixgames.com

Wer den leicht futuristischen Touch von *Warhawk* nicht mag, der wird vielleicht mit dem neu angekündigten *SOCOM Confrontation* glücklich: Hier geht's serientypisch immer noch um Elite-Soldaten und böse Terroristen. Anfangs wird das Spiel fünf Levels beinhalten, die allesamt in Nordamerika angesiedelt sind – inklusive einer Neuauflage von Crossroads aus *SOCOM II*, auf der sich diesmal bis zu 32 Spieler gleichzeitig austoben dürfen. Weitere Levelpacks sollen mit der Zeit über das PlayStation Network verfügbar sein. Spielerisch soll sich der Titel wieder mehr an den Wurzeln der Serie orientieren: Die Levels werden wieder kleiner und zumindest in der ersten Fassung wird es keine Fahrzeuge geben, auch wenn sie später als Download-Zusatz denkbar sind. Genau wie *Warhawk* wird auch *SOCOM Confrontation* ein reines Online-Multiplayer-Spiel, das zuerst als Download-Titel vertrieben wird – eine spätere Blu-ray-Fassung könnte auch hier folgen.



BILDER: SONY



PAIN

PS3 | Geschicklichkeit | Entwickler: Idol Minds |
Termin: 2007 | Web: www.idolminds.com

Erinnern Sie sich noch an *FlatOut*? Die durch die Windschutzscheibe geschleuderten Fahrer dieses Rennspiels wurden damals durch Crash-Test-Dummys ersetzt, damit die Bonusspiele (Dummy-Dart...) nicht allzu pietätlos wirkten. Sonys kommender Download-Titel setzt dagegen auf eine Comic-Optik und erhebt das Durch-die-Gegend-Schießen von Personen zum Hauptprinzip des Spiels. Hauptfigur Jarvis wird dabei in eine riesige Schleuder gespannt und dann durch eine Großstadt katapultiert – die Spielziele variieren dabei, aber generell geht es darum, bestimmte Punkte an Gebäuden oder Gegenstände zu treffen. Durch jederzeit aktive Physikroutinen ist dabei keiner von Jarvis' Flügen gleich und jeder Aufprall wirkt durch die realistischen Reaktionen seines Körpers ziemlich schmerzhaft – seinen Titel hat sich *Pain* jedenfalls redlich verdient. Für Treffercombos gibt es Extrapunkte, sodass Sie nicht vergessen sollten, dass Sie Jarvis auch im Flug noch ein wenig steuern können, um sich zum Beispiel an etwas festzuhalten und so die Flugbahn zu ändern. Man darf gespannt sein, ob der Cartoon-artige Titel wirklich so kontrovers diskutiert werden wird, wie sich das Sony im Trailer offenbar wünscht.



FOLKLORE

PS3 | Action-Adventure | Entwickler: Game Republic |
Termin: Oktober 2007 (USA) | Web: de.playstation.com

Während der Debüttitel *Genji* für die PS2 noch vielversprechend wirkte, konnte das japanische Entwicklungsstudio Game Republic mit seinem ersten PS3-Spiel *Genji – Days of the Blade* für die PS3 nur die wenigsten Spieler begeistern. Das sollte sich beim neuen Projekt ändern: *Folklore* (in Japan *FolksSoul* genannt und teils unter dem Arbeitstitel *Monster Kingdom: Unknown Realms* bekannt) wirkt wesentlich einfallsreicher als die allzu deutlich von *Onimusha* inspirierten *Genji*-Spiele, was schon beim Setting beginnt: Das irische Dörfchen Doolin liegt an der Grenze zwischen Realität und Traumwelt. Die zwei

Hauptfiguren – vor dem Start müssen Sie sich für eine entscheiden – werden unter außergewöhnlichen Umständen nach Doolin gerufen: Journalist Keats folgt dem vermeintlichen Hilferuf einer Frau, die bei seiner Ankunft tot aufgefunden wird, während das Mädchen Ellen von ihrer Mutter dorthin gerufen wurde – obwohl diese vor 17 Jahren gestorben ist. Unterwegs treffen Sie auf über 100 Fantasiewesen, die Sie besiegen müssen und deren Fähigkeiten Sie sich zunutze machen können – beim „Stehlen“ selbiger kommt die Bewegungserkennung des Sixaxis-Controllers ausgiebig zum Einsatz.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

PSP | Action | Entwickler: Ready at Dawn/Sony Santa Monica | **Termin:** Ende 2007 |
Web: www.us.playstation.com/GodofWar_ChainsofOlympus

Das erste PSP-Projekt des Ready-at-Dawn-Teams war ein voller Erfolg: *Daxter!* Da verwundert es nicht, dass Sony den Jungs auch den wohl wichtigsten PSP-Titel des Jahres überlässt. *Chains of Olympus* wird ein komplett eigenständiges *God of War*, das nicht etwa nur Levels der PS2-Vorgänger recycelt, sondern stattdessen eine von ihnen unabhängige Geschichte erzählt – eine aus der Zeit, als Kratos noch den Göttern diente. Seine Reise führt ihn in die Unterwelt der griechischen Mythologie. Kratos' Move-Repertoire wird zwar gegenüber *God of War II* ein wenig beschnitten, doch mit zahlreichen bislang unbekannten Manövern konnte sich der zukünftige Kriegsgott schon damals gegen seine Widersacher behaupten. Die auf der PS2 auf dem rechten Analogstick verfügbare Ausweichrolle fällt auf der PSP übrigens nicht weg, sondern wird über eine Kombination der beiden Schultertasten mit dem Analogstick ausgeführt. Außer der Eröffnungsschlacht, bei der Kratos die Stadt Attica verteidigen hilft, wurde noch nichts gezeigt, doch schon jetzt ist deutlich, dass *Chains of Olympus* für jeden *God of War*-Fan ein Pflichtkauf wird.



PUR SUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

PSP | Action | Entwickler: Bigbig Studios | **Termin:** Herbst 2007 |
Web: www.bigbigstudios.com

Von solchen Methoden kann die deutsche Polizei nur träumen: Gnadenlose Schusswechsel und Zweikämpfe, bei denen die Cops in voller Fahrt auf die Fahrzeuge von flüchtigen Verbrechern springen, um die Kontrolle über den Wagen zu erlangen, sieht man auf unseren Straßen ja eher selten. Das war beim ersten *Pursuit Force* trotz unverschämter Rücksetzpunkte schon sehr launig und dürfte beim Nachfolger *Extreme Justice* noch spaßiger werden: Sony verspricht einen zurückgeschraubten Schwierigkeitsgrad, aufwendige Bosskämpfe gegen große Fahrzeuge wie zum Beispiel einen Panzer und erstmals Multiplayer-Spielmodi für bis zu vier Teilnehmer. Obwohl das Spiel 50 Fälle in sieben verschiedenen Umgebungen und zwölf Fahrzeugtypen umfassen soll, sind zusätzliche Download-Inhalte bereits angekündigt.



BILDER: SONY



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

PSP | Action | Entwickler: Sony Bend Studios | Termin: Herbst 2007 (USA) | Web: us.playstation.com

Während die Fans auf das erste PS3-Abenteuer von Gabe Logan warten, schickt Sony den Elite-Agenten erst einmal auf einen weiteren PSP-Einsatz. Die Handlung stammt diesmal aus der Feder von Greg Rucka, der als Autor der Roman- und Comicserie *Queen and Country* schon einige Erfahrung mit Agentengeschichten vorzuweisen hat: Unser Held findet sich nach einigen Verwicklungen ohne Job wieder und muss auf eigene Faust herausfinden, was es mit den Doppelagent-Vorwürfen gegen seinen alten Partner Lian Xing auf sich hat. Spielerisch baut *Logan's Shadow* auf dem Vorgänger *Dark Mirror* auf, bietet jedoch allerlei Neuerungen: Gabe kann aus der Deckung heraus blind in die Gegend feuern, um anrückende Gegner auf Distanz zu halten, und im Nahkampf einen Gegner greifen, um ihn als Schutzschild zu missbrauchen. Ganz neu sind Unterwasser-Kämpfe beim Tauchen zu einem versunkenen Schiff.



SOCOM: U.S. NAVY SEALS TACTICAL STRIKE

PSP | Strategie | Entwickler: Slant Six | Termin: Oktober 2007 (USA) | Web: www.slantsixgames.com



Genau wie der neue PS3-Titel in der Serie wird auch das neue PSP-*Socom* nicht von Zipper Interactive, sondern von Slant Six Games entwickelt. Wie der Name schon andeutet, wird der Strategie-Aspekt der Kämpfe in den Vordergrund gestellt, auch wenn die Action weiterhin in Echtzeit abläuft. Ähnlich wie in *Full Spectrum Warrior* koordinieren Sie zwei Zweier-Teams indirekt über Befehle (auch Befehlsfolgen für komplexere Manöver sind möglich) und müssen sich durch clevere Positionierung und geschickte Nutzung der verfügbaren Deckung einen taktischen Vorteil gegenüber der Gegenseite verschaffen. Natürlich können Sie ganz nach Bedarf auch einzelne Soldaten oder die ganze Truppe auf einmal befehligen. Spannung verspricht der Online-Modus für bis zu vier Spieler, die jeweils ihr eigenes Soldatenquartett steuern. Beachtlich ist auch die Grafik, die erstaunlich detaillierte 3D-Umgebungen aus der PSP rauskitzelt.

JEANNE D'ARC

PSP | Strategie/Rollenspiel | Entwickler: Level-5 | Termin: August 2007 (USA) | Web: us.playstation.com

Wenn Japaner Spiele machen, die etwas mit europäischer Geschichte zu tun haben, kommt in der Regel Abenteuerliches dabei raus. Auch Level-5 (*Dark Cloud*, *Rogue Galaxy*) lassen es sich nicht nehmen, die auf der Geschichte der Johanna von Orleans basierende Handlung ihres neuen Spiels mit Fantasy-Elementen wie Drachen und magischen Kräften anzureichern – und das alles in typisch japanischer Cel-Shading-Optik! Auch der Spielablauf beschränkt sich nicht auf ein Genre, sondern kombiniert rundenbasierte Strategie mit Rollenspiel-Elementen. Die bis zu sieben Figuren unter dem Kommando des Spielers können ihre individuellen Fähigkeiten zu besonders wirkungsvollen Spezialmanövern kombinieren, um Frankreich in über 40 Spielstunden von der Herrschaft Englands zu befreien. Hoffen wir mal, dass das Spiel schon bald nach dem US-Start im August auch nach Europa kommt!





UBI DAYS



Ende Mai stellte der französische Spieleriese sein Line-up vor.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Was macht einer der größten europäischen Spielehersteller, wenn ihm die E3 zu teuer und zu unwirtschaftlich wird? Richtig, er lädt die gesammelte Fachpresse in sein Heimatland Frankreich ein und veranstaltet direkt unter dem weltberühmten Louvre seine eigene Spielemesse samt Pressekonferenz. Der Ubidays getaufte Event beeindruckte nicht nur durch die Location, auch die Spiele konnten sich sehen lassen.

KEINE ÜBERRASCHUNGEN

Die ganz großen Bomben wollte man ganz offensichtlich (noch) nicht platzen lassen und so waren die meisten gezeigten Spiele schon bekannt. Doch Titel wie Haze oder Brothers in Arms: Hell's Highway hatten seit der letzten Präsentation auf der Games Convention 2006 eine Menge Veränderungen

durchgemacht, was die Sache natürlich wieder spannender machte. Schade nur, dass der wohl meistersehnte Titel Assassin's Creed durch Abwesenheit glänzte. Lediglich einen neuen Trailer gönnte man uns (und Ihnen auf unserer DVD) und Star-Entwicklerin Jade Raymond verdrehte jedem Spielere-dakteur den Kopf. Während der (leider vorgefertigten) Q+A-Session von Haze gerade einmal 50 Pressevertreter beiwohnten, tummelten sich locker fünfmal so viele Menschen in der Session von Assassin's Creed, was sicherlich nicht nur am Spiel lag. Schade auch, dass andere Spiele zwar ausführlich präsentiert wurden, aber nicht spielbar waren. Wir hätten uns gerne selbst durch Haze oder Brothers in Arms: Hell's Highway geballert.

ZUKUNFTSPLÄNE

Ebenfalls nur mit einem (noch dazu vorgerenderten) Trailer präsentiert

wurde die selbst ernannte Echtzeitstrategie-Sensation EndWar, die exklusiv auf Next-Gen-Konsolen erscheinen soll. Noch weniger Material gab's zur Ankündigung von Beowulf zu sehen, nämlich gar nichts. Das auf dem kommenden Film basierende Spiel soll „das Hack&Slay-Genre neu definieren“. Da sind wir ja mal gespannt. Erheblich mehr zu sehen gab's von der ins Leben gerufenen Casual-Gamer-Reihe, die auf dem DS für Furore sorgen soll. Gitarre spielen in der U-Bahn, Pferde pflegen für junge Mädchen – man möchte neue Zielgruppen erschließen. Ubisoft hat also noch große Pläne, über neue Ableger der Reihen Driver oder Prince of Persia wurde dennoch kein einziges Wort verloren. Die Franzosen haben also noch einiges im Köcher. Was dieses Jahr außerdem zu erwarten ist, haben wir auf den folgenden Seiten für Sie zusammengefasst. ■

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PS3 | Taktik-Shooter | Entwickler: Gearbox Software |
Termin: Ende 2007 | Web: www.brothersinarmsgame.com/de

Ubisofts Dreamteam durfte natürlich nicht fehlen und erneut ergänzten sich Gearbox-Chef Randy Pitchford (Wo kauft dieser Mann bloß immer diese geschmacklosen Hemden?) und sein Militärberater Colonel John Antal prima. Mit jeder Menge Hurra-Patriotismus wurden Nazis dahingerafft, was technisch beeindrucken konnte, geschmacklich aber nicht immer den Nerv des Beobachters traf. Davon abgesehen konnte sich das Gezeigte durchaus sehen lassen.

INTENSIV

Eine neue Außenperspektive, sobald sich die Spielfigur in Deckung befindet, sorgt für mehr Übersicht und noch mehr Mittendrin-Gefühl, zudem wurde die Warnung vor zu vielen Treffern überarbeitet. Befindet sich der Spieler nicht in Deckung und somit in der Feuerlinie, färbt sich der Bildschirm rot, bis irgendwann der Exitus naht. Optisch ansprechend, wie überhaupt alles, was gezeigt wurde. Zwar wirkt die Umgebung für einen WWII-Shooter recht farbenfroh, doch wenn die eigene Spielfigur hinter

einem Lattenzaun in Deckung geht und dieser fulminant vom gegnerischen Feuer zerfetzt wird, kommt echte Dramatik auf. Ebenfalls neu ist die Zeitlupenkamera in „besonders coolen“ Momenten. Erwischt man beispielsweise einen in Deckung befindlichen Gegner mit einer Granate, geht das Spiel automatisch in eine Zeitlupe und geht mit der Kamera besonders nah an die Aktion heran. Optisch war dieses Feature wirklich schön anzusehen, geschmacklich kommt hier der Antikriegsgedanke der Serie nicht so recht durch.

FAST FERTIG?

Fans der Reihe werden auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen, so viel lässt sich jetzt schon sagen. Ob Hell's Highway auch neue Spieler begeistern kann, bleibt abzuwarten. Die lange Entwicklungszeit zahlt sich am Ende hoffentlich aus und derzeit gibt es noch einige heftige Slowdowns zu beklagen, die im fertigen Spiel hoffentlich nicht mehr auftauchen.



BILDER: UBISOFT

ASSASSIN'S CREED

PS3 | Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal |
Termin: Ende 2007 | Web: <http://assassinscreed.de.ubi.com>

Auf der Pressekonferenz am Abend des ersten Veranstaltungstages war Assassin's Creed noch der Star, was nicht zuletzt an der schnuckeligen Projektleiterin Jade Raymond lag. Doch auch der neue Trailer machte einiges her: wundervolle Animationen, endlich auch mal optische Abwechslung, perfekt choreografierte Kampfszenen und coole Musik. Leider wurde aus der angekündigten Präsentation des Titels am nächsten Tag aber nichts. Es gab zwar durchaus einen eigenen Raum für das Spiel, doch dieser blieb leer, was etwas überraschend wirkte. Wir hatten uns schon gefreut, endlich mal selbst Hand an den Controller legen zu dürfen, um mit Altaïr von Dach zu Dach hüpfen zu können, doch daraus wurde nichts. Die groß angekündigte und gut besuchte Frage&Antwort-Sitzung enttäuschte wie alle Veranstaltungen dieser Art durch vorgefertigte Fragen und Antworten. Neue Erkenntnisse waren so nicht ans Tageslicht zu bringen.



BILDER: UBISOFT

KÖNIGE DER WELLEN

PS2, PSP | Action | Entwickler: Ubisoft Quebec | Termin: August 2007 | Web: www.ubisoft.de

Ein Lizenzspiel zu einem Animationsfilm – mehr muss man zu diesem Titel eigentlich gar nicht sagen. Er wird seine Fans finden, sofern der Film mit einem ähnlichen Erfolg verwöhnt wird wie bisherige Genrevertreter. Das soll aber nicht als Kritik missverstanden werden. Könige der Wellen sieht niedlich aus, trifft optisch gut den Ton des Films und dürfte besonders für Gelegenheitsspieler ein fröhlicher Spaß werden. Noch dazu sind Surf-Spiele nicht gerade häufig anzutreffen, was auch eine halbwegs originelle Spielerfahrung zur Folge haben dürfte. Animationsfans, die nicht unbedingt auf die absolute Hardcore-Spielerfahrung Wert legen, sollten die surfenden Pinguine also im Auge behalten. Der harmlose Spaß ist bislang übrigens nicht für die PlayStation 3 angekündigt, eine Xbox-360-Version ist dagegen in der Mache.



BILD: UBISOFT



HAZE

PS3 | Ego-Shooter | Entwickler: Free Radical Design |
Termin: Ende 2007 | Web: <http://hazegame.de.ubi.com>

Nach unserem Entwicklerbesuch konnten wir Ihnen ja bereits in der vergangenen Ausgabe ausführlich vom neuen Shooter der TimeSplitters-Macher berichten und so gibt es nur wenig Neues zu berichten. Die Dschungel-Passagen sehen nach wie vor klasse und atmosphärisch aus, das Nectar-Gameplay verspricht coole Action und der Kooperationsmodus für bis zu vier Spieler (auch online) dürfte zur absoluten Spaßgranate werden. Der zweite gezeigte Abschnitt bestand aus einem recht karg ausgeschmückten Canyon, durch den man mit Geländebuggys düsen durfte. Optisch konnte dieser Level nicht mit dem vorherigen mithalten und es bleibt spannend zu beobachten, auf welchem Niveau sich das fertige Spiel schließlich einpendelt. Haze bleibt übrigens in diesem Jahr PS3-exklusiv, PC- und Xbox-360-Fassungen



BILDER: UBISOFT

FORGET PARIS!

Die französische Hauptstadt ist wunderschön, aber trotzdem ist man irgendwie froh, wenn man wieder weg ist.

Was gibt es Schöneres, als mit dem Kollegen Wolfgang Fischer (jetzt PC Action) nach Paris zu fliegen und sich die kommenden Highlights von Ubisoft anzuschauen? Okay, ein paar Sachen würden mir da jetzt schon einfallen, aber trotzdem hatte ich mich auf den Event gefreut. Der Hinflug gestaltete sich trotz Sitz direkt am Notausgang etwas beengt (ich saß ja auch direkt neben Wolfgang ...), doch bei der kurzen Flugdauer ist das ja halb so wild. Kaum gelandet, wurden wir nach kurzer Wartezeit auf weitere Teilnehmer in zwei Vans verfrachtet. Seltsamerweise war der eine Bus pickepackevoll, während im anderen gerade mal drei Personen Platz finden mussten. Ich hatte also eine komplette Sitzreihe für mich.

Nachdem wir den Louvre drei Mal umkurvt hatten (Wie soll sich ein französischer Fahrer dort auch auskennen?), ging es hinunter in den Keller, zum Carroussel du Louvre, wo ca. 400 Journalisten auf den Einlass warteten. Dieser war schweißtreibend und etwas seltsam organisiert, doch irgendwann hatten alle Platz gefunden. Es folgte die Pressekonferenz, deren absolutes Highlight die Moderatorin war. Diese hatte absolut keine Ahnung, wovon sie da eigentlich sprach, und sorgte mit sensationell dämlichen Zwischenfragen immer wieder für Lacher.

Nach zwei Stunden sollte die Party losgehen, was sie auch tat. Dummerweise gab's nur optisch ansprechende Häppchen zu essen und nach 30 Minuten war an keiner Bar mehr ein Bier zu ergattern. Unsere Verlags-Crew machte sich also auf in die Stadt, um irgendwo etwas zu essen und ein kühles Bierchen zu ergattern. Ein kleines Bistro sollte unsere Rettung werden, auch wenn es die teuerste vorstellbare Rettung war. Der Burger zu 16 Euro war bescheiden und dass ein halber Liter Bier dort knapp 10 Euro kostet, lässt vermuten, dass die Pariser eindeutig zu viel Geld haben ...

Am nächsten Morgen ging es mit 30-minütiger Verspätung vom Hotel wieder in Richtung Louvre und es gehört wohl zu den letzten Abenteuern der Menschheit, mit einem Reisebus durch die engen Straßen von Paris zu düsen. Keine Achterbahnfahrt der Welt schafft es, den Passagieren mehr die Leichenblässe ins Gesicht zu treiben. Am Louvre angekommen, mussten wir feststellen, dass es eine Drehgenehmigung braucht, um dort zu filmen. Diese bekamen wir aber nicht – mit der Begründung, dann könne ja jeder kommen und den Louvre filmen. Diesem brillanten Argument hatten wir nichts mehr entgegensetzen und widmeten uns fortan den gezeigten Spielen.



TOM CLANCY'S ENDWAR

PS3 | Echtzeit-Strategie | Entwickler: Ubisoft Schanghai | Termin: 2008

Nach der Ankündigung im letzten Monat hatten wir eigentlich darauf gehofft, das Spiel diesmal in Bewegung sehen zu können. Doch auch hier hielt sich Ubisoft mehr oder weniger bedeckt. Ein (Render-)Trailer war alles, was von dem Titel zu sehen war. Sicher, das Konzept der Sprachsteuerung klingt ebenso interessant wie der Plan, Solo- und Mehrspielerkampagne miteinander verschmelzen zu lassen. Doch wie spielt sich das alles? Wie behält man die Übersicht, wenn die Kamera immer möglichst nah am Geschehen ist? Wie stark sind die Aktionsmöglichkeiten des Spielers? Viele unbeantwortete Fragen und viel Spekulation sind alles, was zum aktuellen Zeitpunkt übrig bleibt.



BILDER: UBISOFT



IN DIE RÖHRE GESCHAUT

Es gab durchaus noch mehr zu sehen auf den Ubidays, doch einige Titel sind bislang (noch) nicht für PlayStation angekündigt.



BILD: UBISOFT

SPLINTER CELL

Prominentester Vertreter der Reihe von Spielen, die zwar bald auf uns zukommen, aber bislang noch nicht für PlayStation 3 angekündigt sind, war Sam Fishers fünfter Serienauftritt. Wir haben dennoch einen Blick darauf geworfen, schließlich weiß man ja nie, wann die Ankündigung ins Haus trudelt. Die kurze Demo war noch in einem sehr frühen Stadium, machte aber bereits deutlich, wie stark die Veränderungen im Vergleich zu den Vorgängern werden. Sam muss nahezu ohne Gimmicks auskommen und wirkt eher wie eine Mischung aus MacGyver und Dr. Richard Kimble (Auf der Flucht). Mit Vollbart und Kapuze schleicht sich der ehemalige NSA-Agent über öffentliche Plätze, lenkt patrouillierende Polizisten ab und bricht in Sicherheitsbüros ein. Der Nahkampf wurde komplett überarbeitet und das Spielgefühl erinnert kaum noch an die Vorgänger. Der Titel wirkt frisch und neu und es wird spannend zu beobachten, ob das neue Gameplay auch Spaß machen wird, denn wie viel Freiraum der Spieler hat, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch schwer zu überblicken.



BEOWULF

PS3 | Action | Entwickler: Ubisoft Paris |
Termin: Ende 2007

Starkes Statement: „Wir haben die Beowulf-Lizenz und Sie können eine Neuerfindung des Hack&Slay-Genres erwarten!“, waren die Worte von Yves Guillemot am Ende der Pressekonferenz. Eine Aussage, die durchaus ein paar Bilder oder Videos zur Untermauerung hätte gebrauchen können, leider blieben diese jedoch aus. Das Team hinter Ghost Recon Advanced Warfighter wurde mit der Aufgabe betraut, aus dem kommenden (Animations-)Film von Robert Zemeckis (Forrest Gump, Der Polarexpress) ein ansprechendes Spiel zu machen. Ob wir nun einen God of War-Klon, ein ödes Lizenzspiel oder tatsächlich eine Revolution des Genres erwarten dürfen, bleibt unklar.



BILD: UBISOFT

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS

Einen Preis für den originellsten Namen einer Fortsetzung gewinnen die Entwickler aus Rumänien sicherlich nicht, aber das dürfte sich glücklicherweise nicht auf das eigentliche Spiel auswirken. Das sieht nämlich ziemlich genauso aus, wie Fans des Vorgängers sich das wünschen dürften. Noch mehr Action, noch bombastischere Effekte und actiongeladene Luftschlachten. Bislang ist der Titel lediglich für Xbox 360 und PC angekündigt und es bleibt zu hoffen, dass sich Ubisoft im Falle einer Umsetzung auf die PS3 diesmal etwas mehr Mühe gibt.

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Die verrückten Hasen tauchten schon während der Pressekonferenz immer mal wieder auf, um die Veranstaltung zu torpedieren, doch erst der am Ende gezeigte Trailer sorgte für zahlreiche Lacher. Herrlich respektlos wurde Michael Bays kommender Actionfilm Transformers aufs Korn genommen, wovon Sie sich auf unserer DVD überzeugen können. Das Spiel selbst macht genau da weiter, wo der erste Teil aufgehört hat: witzige Minispiele mit abgefahrenerem Humor ohne großen Tiefgang. Und weil der erste Teil sowieso am meisten Spaß auf Nintendos Wii gemacht hat, wird Teil 2 auch nur für dieses System erscheinen. Schade, aber verständlich.



BILD: UBISOFT



BILD: UBISOFT



THQ GAMERS DAYS

Qualmende Reifen, schnittige Autos und heiße Spiele.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Warum war die E3 im bewährten Format noch gleich gestrichen worden? Richtig, der alljährliche Industrieauftritt im Los Angeles Convention Center kostete einfach zu viel Geld – alleine für ihren Stand gaben 2006 Gerüchten zufolge manche Publisher über eine Million Dollar aus. Da kommt es billiger, zusätzlich zur geschrumpften E3 im Juli einen eigenen Vorschau-Event zu veranstalten und dazu Journalisten aus den USA, Europa und Australien einladen.

VON KÜSTE ZU KÜSTE

Nur eine Veranstaltung? Das kann ja jeder – dachte sich THQ und führte gleich drei Events durch. Den ersten für die US-Presse im März, die nächsten beiden für die europäischen und australischen Kollegen im Juni. Die Vorteile: Wir bekamen mehr Spiele als die Amis zu sehen, deren Entwicklung obendrein weiter fortgeschritten war. In San Diego warteten die Entwickler von *Juiced 2: Hot Import Nights* im Rahmen einer echten Hot-Import-Nights-Show, während es in New York nach einem zweitägigen Hotel-Spielemarathon für zahlreiche Konsolensysteme am dritten Tag in die Kaos Studios ging. Mitten im Stadtteil Manhattan arbeiten dessen Designer am Ego-Shooter *Frontlines: Fuel of War*. Auf den nächsten Seiten finden Sie unsere Eindrücke der insgesamt sechs vorgestellten PS3-Titel – über einen siebten, der nach Entwicklerangaben die Action von *God of War* mit der Spieltiefe von Nintendos *Zelda*-Serie verknüpfen soll, dürfen wir derzeit noch nichts verraten. ■

HOT IMPORT NIGHTS: NIGHTSHIFT

Tuner, Drifter, Mädels und Musik – wir besuchten den Auto-Event Hot Import Nights: Nightshift in San Diego.

Wie bekommt man am besten einen Einblick in die Welt der Hot Import Nights? Live vor Ort – und so gab es in San Diego nicht nur *Juiced 2*, sondern auch jede Menge Driftrennen, Motocross-Kunstsprünge, Bikini-Wettbewerbe und nicht zuletzt jede Menge Importautos zu bewundern. Das waren hauptsächlich Fahrzeuge asiatischer Bauart, doch vereinzelt warteten auch ein aufgebohrter BMW oder Mercedes auf viele Bewunderer. Mehrere tausend Besucher zogen von elf bis 23 Uhr über die Parkplätze der Coors Arena, nur ein paar Kilometer von der mexikanischen Grenze entfernt. Wo sonst Musiker wie John Meyer oder Ben Folds aufspielen, war bis kurz vor Mitternacht das Heulen der Motoren, das Quietschen der Reifen und das begeisterte Jubeln der Menge zu hören.



BILDER: PLAYZONE





JUICED 2



PS3 | Rennspiel | Entwickler: Juice Games | Termin: Ende 2007 | Web: www.juiced2hin.com

In San Diego konnten wir uns hautnah davon überzeugen: Die Entwickler von Juice Games haben in *Juiced 2: Hot Import Nights* das Flair des Auto-Festivals wunderbar eingefangen. Neben der gelungenen Präsentation wartet ein Karrieremodus, in dem Sie eins von mehreren möglichen Rennen angehen dürfen. Erfolgreich abgeschlossen, schalten sich danach neue Herausforderungen frei – ein mühsames Wiederholen einer einzigen Strecke gibt es nicht. Zur Auswahl standen uns unter anderem Wett- und Driftrennen quer um den Globus, etwa in Deutschland, Frankreich, USA und Japan, insgesamt elf Austragungsorte mit 32 Strecken. Die Szenarien sind durchaus originell, es gibt zum Beispiel Driftrennen um den Eiffelturm oder in den Alpen. Zu den spielbaren Herausforderungen gehörten „Längster Sprung“ und „Höchste Geschwindigkeit“. Schwer beliebt auch das Dauerdriften: Bis auf 17 Millionen Punkte brachte es ein deutscher Kollege und schlug damit die bisherige Bestzeit der Entwickler um neun Millionen, was ihm den jubelnden Beifall aller Zuschauer bescherte.

AB IN DIE GARAGE

Doch damit nicht genug: *Juiced 2* bietet exzessive Tuning-Optionen. Über 250 authentische Zubehörteile stehen zur Auswahl, die Ihrem Auto ein besseres Fahr-

verhalten verschaffen oder einfach nur cool aussehen. Feine Idee: Bringen Sie das Logo eines Herstellers auf Ihrem Fahrzeug an, kaufen Sie dessen Produkte – etwa eine Lachgaseinspritzanlage – zum Vorzugspreis. Ihnen gefällt das Äußere Ihres Vehikels nicht? Kein Problem, bis zu 50 Farb- und Aufkleberschichten dürfen Sie auf der Karosserie anbringen. Um das alles bezahlen zu können, gewinnen Sie besser ein paar Herausforderungen. Alternativ wetten Sie auf den eigenen Sieg oder gar das eigene Auto – für alle Fälle sollten Sie aber besser noch ein paar fahrbare Untersätze in der Garage stehen haben. Eine Art digitaler Fahrzeugschein hält dabei fest, welche Rekorde ein Auto gebrochen hat und welche Vorbesitzer damit schon ihre Runden gedreht haben. Ebenfalls interessant: Die PS3 lernt Ihr individuelles Fahrverhalten, das Sie speichern und das dann andere Spieler herunterladen können – deutlich ausgefeilter als bloß ein Rennen gegen einen Geisterfahrer, der immer die gleichen Fahrmanöver macht. Das Fahrmodell lag bei unseren Proberunden zwischen realistisch und Arcade und war nicht ganz so eingängig wie etwa das der *Ridge Racer*-Serie. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit klappten die Drifts dann allerdings ganz passabel. Unbedingt vormerken, wenn Sie dem neuen Realismus-Kurs der *Need for Speed*-Serie etwas skeptisch gegenüberstehen.



BILDER: THQ



FRONTLINES: FUEL OF WAR

PS3 | Ego-Shooter | Entwickler: Kaos Studios | Termin: Anfang 2008 | Web: www.frontlinegame.com

Weil sie nicht in ein zentrales Electronic-Arts-Studio, etwa in Los Angeles, umziehen wollten, gründeten eine Hand voll ehemaliger *Battlefield*-Designer die Kaos Studios und blieben in New York. Inzwischen ist das Team auf rund 70 Personen angewachsen, die auf zwei Etagen verteilt unweit des Fashion Institute of Technology residieren: „Hier schauen sich unsere Entwickler in der Mittagspause die hübschen Mädchen an“, grinst Joe Halper, Senior Producer von *Frontlines: Fuel of War*. Der Ego-Shooter spielt ein paar Jahre in der Zukunft, die von Ölnapheit und globalen Krisenherden geschüttelt wird. Wir konnten einen Singleplayer-Level spielen, in dem unser Hubschrauber abstürzt und wir uns jetzt gegen feindliche Truppen verteidigen müssen. Die Frontlinie verschiebt sich dabei immer mehr zu unseren Gunsten, wenn wir genug Missionsziele erledigen: die Absturzstelle sichern, einige Anti-Luft-Geschütze zerstören, ein zentrales Waffenlager stürmen, von dort mit einem Jeep zu einer Raffinerie fahren und

am Ende einen gefangen genommenen Journalisten befreien, der die Geschichte sehr stimmungsvoll aus dem Off erzählt – macht Laune. Im Multiplayermodus ging es anschließend zur Sache: Erst mit bis zu 16 Spielern beim Häuserkampf in einer zerbombten Großstadt, dann gehen wir mit bis zu 32 Spielern mit Panzern und anderen Vehikeln in einem Wüstenhauptquartier auf die Jagd nach Kontrollpunkten, die wir möglichst lange besetzt halten müssen, um Punkte einzukassieren. Ganz wie im großen Vorbild *Battlefield* dabei: Sechs Klassen wie Scharfschütze und Sturmsoldat mit ihren eigenen Waffen und Fähigkeiten sowie Spezialrollen wie Drohnentechniker und Artillerie-Experte. Diese schicken zum Beispiel fernsteuerbare Aufklärungshubschrauber in den Himmel oder arrangieren per Funk einen Luftschlag auf feindliche Stellungen. Zwar wurde der Erscheinungstermin von *Frontlines: Fuel of War* unlängst ins nächste Jahr verschoben, doch wir können jetzt schon sagen: Der Titel wird rocken!



DESTROY ALL HUMANS 2

PS3 | Action-Adventure | Entwickler: Cranky Pants Games | Termin: Anfang 2008 | Web: www.thq.de

Die *Destroy all Humans*-Reihe geht in die nächste Runde: Nach den 50ern und 60ern sind im dritten Teil die 70er-Jahre an der Reihe. Das Action-Adventure um den auf der Erde gestrandeten Außerirdischen Crypto nimmt dabei in alter Tradition Popkultur-Themen wie Kung-Fu-Filme und das Disko-Fieber aufs Korn. Wir bekamen eine noch sehr frühe Version des Spiels zu sehen,

die laut Entwicklerangaben noch drei Monate vom Alpha-Status entfernt ist – sprich, es wird sich noch jede Menge in Sachen Optik sowie Spiel- und Leveldesign tun. Was schon enthalten war: Cryptos neue Fähigkeit, die Zeit anzuhalten, dann seine Umwelt neu zu arrangieren und die Zeit weiter laufen zu lassen. Beispielsweise stellt der missmutige Außerirdische ein paar Gegner



BILDER: THQ

CONAN

PS3 | Action-Adventure | Entwickler: Nihilistic Software |
Termin: Anfang 2008 | Web: www.nihilistic.com

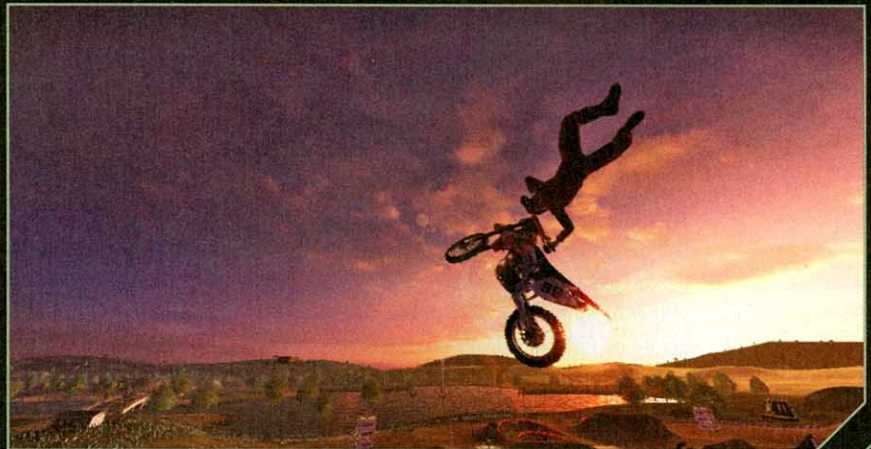
God of War? Kinderkram – in *Conan* geht es noch eine Spur heftiger zur Sache. Der raue Actionheld Conan hat schließlich auch in den Büchern und Kinofilmen keine Blumen gepflanzt. Robert Huebner von Nihilistic Software führte uns eine neue Umgebung vor, die etwas ans alte Ägypten erinnert. In verfallenen Ruinen prügelt sich Conan mit Tigern und allerlei üblen Schergen, denen er je nach Schlagkombination Arme, Beine und Köpfe entfernt oder sie gar mit einem mächtigen Hieb in zwei Hälften zerteilt. Garantiert nichts für Kinder: „Diese Spezialangriffe werden wir in der deutschen Version entfernen“, erklärt Huebner. Doch *Conan* ist mehr als nur eine Metzel-Schlachtplatte: Der kernige Bursche hangelt sich an Mauervorsprüngen empor, verschiebt allerlei Kisten und Felsblöcke und muss Minispiele bestehen, um Türen zu öffnen. Schließlich stehen wir einem Endgegner gegenüber, der in jedem der etwa 15 Levels – zwei pro Spielumgebung – auf uns wartet: in diesem ist es ein Sanddrache, den wir über ein halbes Dutzend Mal in unterschiedlichen Bereichen des Levels angreifen beziehungsweise ihm ausweichen müssen, bevor er schließlich das Zeitige segnet. Heftig, kernig, *Conan*.



MX VS. ATV 2008

PS3, PS2 | Rennspiel | Entwickler: Rainbow Studios |
Termin: Ende 2007 | Web: www.thq.de

Über Stock und Steine führt die neueste Ausgabe von THQs Motorcross- und Quad-Action-Rennspiel. Sie sollen jetzt frei durch weite Landschaften fahren und dort entweder nach Lust und Laune herumdüsen oder an bestimmten Orten ein Wettrennen mit anderen Fahrern starten dürfen. Einen Vier-Spieler-Splitscreen-Modus kündigten die Entwickler ebenso an wie umfangreiche Online-Spielvarianten. Neu sind auch Enduro-Cross-Rennen: Hier müssen Sie in Hallen und Stadien einen Rundkurs meistern, der alle möglichen Bodenbeschaffenheiten wie Wasser, Kies, alte Reifen und Co. bietet. Um die eigenen Sprünge besser abschätzen zu können, gibt's eine neuartige Helm-Kamera, die nicht wie bisher dauernd den Lenker im Blickfeld behält, sondern an Ihre physikalisch korrekt berechneten Kopfbewegungen gekoppelt ist – die Tabletten gegen Seekrankheit ordern Sie am besten schon jetzt. Den Offroad-Racer konnten wir leider nicht selbst antesten.



telekinetisch auf einen Haufen, um dann einen großen Felsblock auf sie zurollen zu lassen. Ebenfalls neu: Luftkämpfe von UFO zu Hubschrauber, neue mentale Fähigkeiten und Waffen wie der Quantum Deconstructor, der Gebäude in null Komma nichts in ihre Bestandteile zerlegt. Fünf sogenannte Invasion Sites mit rund 100 Missionen warten auf Sie: etwa 40 führen die Spielgeschichte weiter, rund 20 sind Nebenmissionen. Die restlichen sind zufällig erstellte „Sandkastenaufgaben“, in denen Ihnen eine Aufgabe, nicht aber deren Lösungsweg vorgegeben wird. Klingt alles nicht schlecht – mal abwarten, was letztendlich aus diesen Plänen wird.



BOMBASTISCH Wenn in diesem Spiel etwas explodiert, dann mit ordentlich Wumms! BILD: PLAYZONE

John Woo presents Stranglehold

Wir haben die Entwickler in Chicago besucht und geballert, bis der Bildschirm glühte!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Wer gelegentlich mal *Emergency Room* schaut, der weiß, dass Chicago nicht gerade zu den hübschesten oder wärmsten amerikanischen Großstädten gehört, aber dennoch ließen wir uns gerne dort absetzen. Denn immerhin durften wir dort den Entwicklern von *Stranglehold* erneut über die Schulter schauen und vor allem endlich wieder nach Herzenslust alles zu Klump schießen, was uns in die Quere kam.

ACTION NEU DEFINIERT

Seit der ersten Präsentation des Spiels deutet sich an, dass *Stranglehold* ein absoluter Actionhammer werden könnte. Die gradlinige Ballerei definiert sich klar über die dargestellte Action. Ganz im Stile von *Max Payne* geben sich Dauerfeuer und fulminante Explosionen die Klinke in die Hand

Fakten

- Von den Entwicklern von Psi-Ops
- Umgebungen nahezu komplett zerstörbar
- Inoffizielle Fortsetzung des Actionfilms *Hard Boiled*
- Deutsche Version wird entschärft

– mit dem Unterschied, dass *Stranglehold* keine heruntergeschraubte Umsetzung wird, sondern ganz auf die Leistung der PlayStation 3 zugeschnitten ist. Noch dazu ist das Bewegungsrepertoire von Inspektor Tequila um einiges vielseitiger als das des New Yorker Cops. Ob Teewagen, Treppengeländer oder Kronleuchter – unzählige Objekte innerhalb der Levels können akrobatisch in die Schießereien mit einbezogen werden. Das ist zwar meist nicht sonderlich realistisch, aber umso spaßiger.

FISCHERS FRITZE

Unser positiver Eindruck wurde erneut gefestigt, denn der neue gezeigte Level machte genau da weiter, wo die bisher gezeigten Abschnitte aufgehört hatten. Mit Chow-Yun Fat durch Gangsterhorden zu mähen und dabei die gesamte Inneneinrichtung zu zerfetzen, das klingt nicht nur spaßig, das ist es auch. Diesmal durften wir uns in einem Fischerdorf austoben, in dem es Drogenküchen auszuheben galt. Rauchenden Schornsteinen folgend und



TOLLER HECHT Akrobatische Einlagen gehören für Inspektor Tequila zum alltäglichen Geschäft. BILD: PLAYZONE



MIES DRAUF Blutverschmiert und angeschossen – da kann man schon mal sauer werden ... BILD: PLAYZONE



ZERSTÖRUNGSWUT Gerade in so dekadent ausgestatteten Umgebungen macht die Zerstörung richtig Spaß. BILD: PLAYZONE



IS' WAS, DOC? Tequilas Behandlungsmethoden für Rückenleiden sind umstritten. BILD: PLAYZONE

mit nahezu ständig zuckendem Finger am Abzug ging's durch Wellblechhütten auf Stelzen. Hier und da konnten wir uns mit beherzten Schüssen auf die Umgebung neue Wege „bauen“ und am Ende des Abschnitts sogar ein Duell meistern.

FEST IM SATTEL

Kurz darauf bestiegen wir einen Helikopter und klemmten uns hinter das Bord-MG. Nicht, dass Midway Chicago hier das Rad neu erfinden würde, aber es zaubert ein

breites Lächeln auf das Gesicht eines jeden erwachsenen Spielers und Actionliebhabers, wenn er mit einer mächtigen Wumme so viel Zerstörung anrichten darf. Nach wie vor ist es besonders dieses Element des Spiels, das für so große Begeisterung sorgte. Mehr noch als in *Black* ist das Ausmaß der Zerstörung, die der Spieler anrichten darf, unglaublich beeindruckend und faszinierend. Wer als Kind Sandburgen lieber zerstört als gebaut hat, der darf sich auf einen heißen Actionsommer freuen! ■



VORSCHAU

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway Chicago
Spieler:	1-?
Termin:	3. Quartal
Web:	www.strangleholdgame.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Action-Oper so simpel wie genial. Spielgewordenes Action-Kino für große Kinder mit Spaß an der Zerstörung.



Fakten

- Von den Machern von MechAssault und MechAssault 2: Lone Wolf
- Erscheint auch für Xbox 360
- Speziell entwickelte Engine
- Mehrspielermodi für bis zu 16 Spieler online
- Zwei-Spieler-Splitscreen-Koop
- Erscheint im Sommer 2008



BILD: LUCASARTS

Fracture

Landschaftsgestaltung als Gameplay-Element.
Wie Lucasarts sprichwörtlich neue Wege geht.



FUTURISTISCH Das Charakterdesign ist ziemlich abgefahren und passt gut zum Zukunfts-Setting. BILD: LUCASARTS



ANZIEHEND Die „Vortex“-Granate lässt einen effektgeladenen Wirbelsturm mit Sogwirkung entstehen. BILD: LUCASARTS

AUTOR: UDO CRNJAK

Was ist eigentlich Next-Gen? Nun, wenn es nach Lucasarts geht, bedeutet Next-Gen die Entwicklung neuer Gameplay-Techniken, die ein völlig neuartiges Spielerlebnis erschaffen. Mit *Fracture* versucht Lucasarts zusammen mit Day 1 Studios genau das zu erreichen. Mittelpunkt des Spiels ist eine Grafiktechnologie, die es Ihnen ermöglicht, die Umgebung jederzeit radikal zu verändern. Mehr als ein nettes Gimmick, machen die Entwickler dieses „Terrain Deformation“-Feature zum Mittelpunkt des Gameplays. Davon konnten wir uns während einer kurzen Präsentation des Spiels überzeugen.

KLIMAKATASTROPHE SCHON HEUTE

Als Schauplatz haben die Entwickler den amerikanischen Kontinent im Jahr 2161 gewählt. Die Welt ist als Folge von zahlreichen seismologischen und klimatischen Katastrophen zu großen Teilen überflutet. Als Folge der Neuaufteilung der Landmassen und aufgrund von Interessenskonflikten auf den Gebieten der Genforschung und kybernetischer

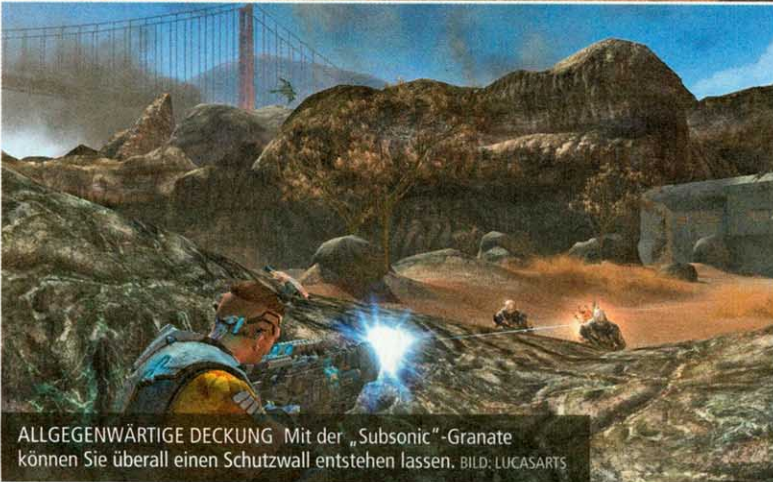
Veränderung hat sich die verbleibende Menschheit in zwei Lager gespalten: die Atlantic Alliance, bestehend aus dem verbleibenden Osten der USA und Europa, und die Republic of Pacifica, bestehend aus den übrig gebliebenen westlichen Teilen der USA und Asien. Als die politische Situation zwischen beiden Parteien eskaliert, kommt es zum Krieg und Sie übernehmen die Rolle von Mason Briggs, einem Mitglied der Atlantic Alliance. Leider ließen sich Chris Norris (PR Manager Lucasarts) und Jeffrey Gullett (Production Assistant Lucasarts), die uns durch die Präsentation geführt haben, keine weiteren Story-Details entlocken, wohl aber Genaueres über das „Terrain Deformation“-Feature.

EIN SPIEL WIE EIN ERDBEBEN

Mithilfe von zahlreichen Waffen und Granaten können Sie jederzeit den Untergrund deformieren. „Tectonic“-Granaten etwa senken den Boden ab, wodurch Sie beispielsweise einen Tunnel unter einer Mauer „graben“ können. „Subsonic“-Granaten sorgen dafür, dass der Untergrund sich aufbäumt – der auf diese Weise geschaffene Erdwall kann als Deckung



ZENTRALES ELEMENT Mithilfe der „Spike“-Granate heben Sie hier das Gitter an und kommen so weiter. BILD: LUCASARTS



ALLGEGENWÄRTIGE DECKUNG Mit der „Subsonic“-Granate können Sie überall einen Schutzwall entstehen lassen. BILD: LUCASARTS

genutzt werden. In einer Situation des kurzen Levelabschnittes hat Jeffrey Gullett auf diese Weise ein futuristisches Flak-Geschütz so weit angehoben, bis es in eine Laser-Barriere hineinragte und dadurch zerstört wurde. Später führte er uns auch die „Vortex“-Granate vor, die zunächst ein Loch in den Boden reißt, wo dann ein mächtiger Wirbelsturm entsteht, der alle nahe stehenden Objekte und Feinde anzieht und vernichtet. Die vierte Granate im Bunde ist die „Spike“-Granate, die eine Felsäule an der Detonationsstelle entstehen lässt. In dem uns gezeigten Levelabschnitt nutzte Jeffrey Gullett so eine Säule, um ein Gitter anzuheben und so in den darunter liegenden Bereich zu gelangen. Aber auch die Sekundärfunktionen der Waffen haben eine terrain-beeinflussende Wirkung. Während Sie mit dem MG die Umgebung quasi „kugelförmig“ abtragen können, steht Ihnen mit dem Raketenwerfer eine Art Erdtorpedo zur Verfügung, der sich entlang der Schussrichtung durchs Erdreich buddelt und dann auf Knopfdruck explodiert. Die Zweitfunktion der Schrotflinte verschießt ein gebündeltes Projektil, das an Wänden abprallt und ebenfalls auf Knopfdruck

detoniert. Obwohl das „Terrain Deformation“-Feature ziemlich eindeutig den Mittelpunkt von *Fracture* darstellt, wollen die Entwickler dem Titel die nötige Abwechslung in Form von Vehikel-Passagen und Bosskämpfen verleihen. Auch eine ausgeprägte Mehrspieler-Variante, mit einer Mischung aus den traditionellen Spielmodi und speziellen Varianten, in denen die Umgebung und deren Deformierung eine entscheidende Rolle spielen wird, soll enthalten sein. Mehr dazu will Lucasarts erst auf der Games Convention in Leipzig verraten. Wir dürfen gespannt sein, wie sich *Fracture* bis dahin entwickelt, interessant klingt es auf jeden Fall. ■



VORSCHAU FRACTURE

Genre:	Action
Hersteller:	Lucasarts
Entwickler:	Day 1 Studios
Spieler:	1-2 (-16 online)
Termin:	Sommer 2008
Web:	www.fracturegame.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Deformierung der Umgebung als Gameplay-Element klingt ziemlich viel versprechend, ist aber noch ziemlich unspektakulär verpackt.

INTERVIEW mit Chris Norris und Jeffrey Gullett

>>Terrain Deformation soll überall funktionieren<<

Nach der Präsentation von *Fracture* hatten wir noch Gelegenheit, Chris Norris, PR Manager (re.), und Jeffrey Gullett, Production Assistant (li.) bei Lucasarts einige Fragen zum Spiel zu stellen.



Wird das Deformation-Feature immer und überall einsetzbar sein oder gibt es irgendwelche Grenzen?

JEFFREY GULLETT: Ja, es wird Grenzen geben, zum Beispiel eine harte Felswand, die durch die Granaten nicht beeinflusst werden kann. Aber der Umstand, wie viel von der Umgebung verändert werden kann, liegt in der Hand der Designer. Es wird also nicht möglich sein, kilometerweit ins Erdreich vorzudringen. Allerdings wollen wir auch sicher gehen, dass der Spieler nirgendwo hängen bleibt. Wir achten ganz speziell darauf, dass der Winkel von jedem Hügel oder von jedem Loch ausreicht, um den Hügel hinauf oder aus dem Loch heraus zu klettern.

Die Möglichkeit, die Umgebung zu zerstören, kennt man bereits aus Spielen wie *Red Faction II*. War der Titel eine Inspirationsquelle für Sie?

JEFFREY GULLETT: Nun, nicht wirklich. Die Art, wie dieses Feature in *Red Faction II* zum Einsatz kam, war eine ganz andere. Wir wollen, dass der Spieler dieses Feature überall anwenden kann und nicht nur im Rahmen eines geskripteten Events. Wissen Sie, „Terrain Deformation“ soll überall funktionieren. *Red Faction II* weist in gewisser Weise schon Parallelen zu *Fracture* auf, allerdings wollten wir, dass der Spieler viel mehr Kontrolle über dieses Technik hat.

Wird es auch möglich sein, Wände oder Teile von Gebäuden auf diese Art und Weise zu zerstören?

JEFFREY GULLETT: Einige der Waffen haben auch einen Einfluss auf die Wände, die Trümmer werden dann zu physikalischen Objekten. Wenn Sie den Steinturm, den Sie durch die „Spike“-Granate entstehen lassen können, in die Luft sprengen, können die Trümmer auch Gegner verletzen.

Wann haben Sie mit der Entwicklung begonnen?

CHRIS NORRIS: *Fracture* hat, was das angeht, im Grunde zwei Vergangenheiten.

JEFFREY GULLETT: Das ist beides schon eine Weile her. Die ursprüngliche Idee kam damals von Denny Thorley, dem Präsidenten von Day 1 Studios. Es ist ziemlich genau zwei Jahre her, dass er und sein Team die Idee zu *Fracture* hatten und das Konzept zum Spiel um die Technologie herum erstellten. Mit der eigentlichen Entwicklung haben sie dann vor ungefähr 17 Monaten begonnen.



DER HIMMEL BRENNT In dieser Stadt werden Sie sich wahrscheinlich frei fortbewegen können. BILD: ACTIVISION



Fakten

- Neues Setting (Russland und Mittlerer Osten)
- Alternative Lösungswege
- Verbesserte Physik-Engine
- Infinity Ward übernehmen wieder Entwicklung (CoD 3 wurde von Treyarch entwickelt)

Call of Duty 4 Modern Warfare

Gut aussehende HD-Terroristen für Krawall-Party im Mittleren Osten gesucht.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

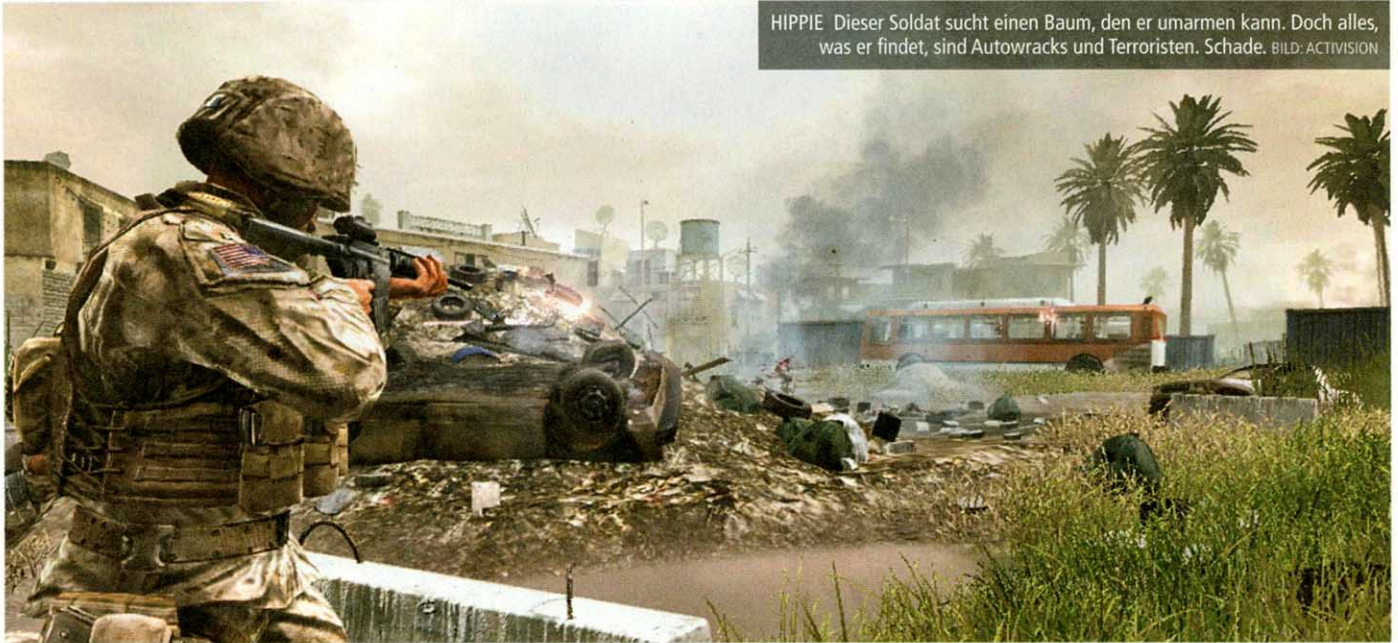
Aus dem Genre der Zweiter-Welt-Kriegs-Shooter ist so langsam die Luft raus. Ein Setting kann eben nicht endlos oft wiederholt werden, ohne irgendwann langweilig zu werden. Dachten sich scheinbar auch die Entwickler des vierten *Call of Duty* und präsentieren im Trailer stolz ein völlig neues Setting für ihre Serie. Gut, übergeschnappte Terroristen im Mittleren Osten sind auch nicht unbedingt ein Novum, nichtsdestotrotz macht das erste Bild- und Videomaterial Lust auf mehr.

KOSMOPOLITISCH

Das liegt vor allem an den verschiedenen Umgebungen, die der Trailer andeutet. Staubige Straßenzüge, dichte Wälder und sogar ein scheinbar von Terroristen gekapertes Flugzeug und ein Tanker scheinen zu den Schauplätzen zu gehören. Dabei soll man eine für Ego-Shooter-Verhältnisse relativ große Bewegungsfreiheit genießen können. Zwar werden Sie nicht tun und lassen können, was Sie wollen, aber zumindest sorgen verschiedene Vorgehensweisen dafür, dass Sie Missionen stets auf verschiedene Art lösen können.

MODERNE KRIEGSFÜHRUNG

Die Neuerungen beschränken sich allerdings nicht nur auf das im Trailer angedeutete Setting. Wie uns die Entwickler verraten haben, wird auch das Gameplay von der Hardwarepower der PS3 profitieren und einen gewaltigen Schritt nach vorne tun. Ein schönes Beispiel hierfür sind die Waffen. Bislang war es so, dass man Gegner mit stärkeren Wummen einfach nur schneller ausschalten konnte als beispielsweise mit einer kleinen Handfeuerwaffe. In *Modern Warfare* werden Wirkung und Ballistik aber weitaus komplexer



HIPPIE Dieser Soldat sucht einen Baum, den er umarmen kann. Doch alles, was er findet, sind Autowracks und Terroristen. Schade. BILD: ACTIVISION



SAUWETTER Ob der Tanker ein spielbarer Level werden wird, ist noch ungewiss. Die im Trailer gezeigten Szenen sehen aber richtig cool aus. BILD: ACTIVISION



BOMBENSTIMMUNG Partikeleffekte und andere grafische Spielereien sorgen für dichte Atmosphäre. BILD: ACTIVISION

und realistischer zu spüren sein. Mit einem schweren Maschinengewehr werden Sie sogar durch Wände und Decken feuern können. Ein kleines Detail, das aber sicher zum Realismus beitragen wird und die Umgebungen weitaus weniger statisch erscheinen lassen wird, als noch in vorigen Teilen der Serie. Wie oft haben Sie sich schon gewundert, warum der gegnerische Soldat nicht getroffen wird, obwohl er lediglich hinter einer dünnen, löchrigen Holzdiele steht? Wer gleich die ganze Umgebung in Schutt und Asche legen will, wirft hingegen eine Granate, deren Schockwelle ganze Wände niederreißen kann. Ein Großteil der Umgebung wird tatsächlich beeinflussbar sein. Dank ausgeklügelter Physik-Engine sorgen herumfliegende Trümmer, explodierende Autos und aufsteigende Staubwolken für eine realistische Atmosphäre solch aufreibender Kampfszenen.

KRIEG IN SCHÖN

Damit *Call of Duty 4: Modern Warfare* auch dann was hermacht, wenn Sie gerade mal nicht wild herumballern, sondern heimlich, still und leise durch die Umgebung schleichen, will man grafisch mit Titeln wie *Elder Scrolls* konkurrieren können und sie sogar überholen. Ein stolzes Ziel, ein Blick auf die Screenshots und den Trailer aber verrät, dass das Vorhaben durchaus Früchte tragen dürfte. An Deck des Tankers peitscht der Regen fast spürbar ums Gesicht, an Bord eines Helikopters betrachtet man eine kriegsgebeutelte Stadt, aus deren staubigen Straßenzügen Rauch aufsteigt, Autowracks dienen tagsüber als dynamische Lichtquellen, während nachts ein Wald in sanftes Mondlicht getaucht wird. Damit die dichte Atmosphäre nicht gestört wird, verzichten die Entwickler zudem weitestgehend auf Bildschirmanzeigen. Wenn Sie beispiels-

weise die Waffe wechseln, geben lediglich kurze Einblendungen Informationen über den aktuellen Munitionsvorrat. Wenn das alles noch wie angekündigt mit sauberen 60 Frames pro Sekunde laufen wird, steht uns ein optischer Leckerbissen ins Haus. Auf den wir allerdings noch etliche Zeit warten müssen. *Call of Duty 4* erscheint voraussichtlich erst Ende des Jahres. ■



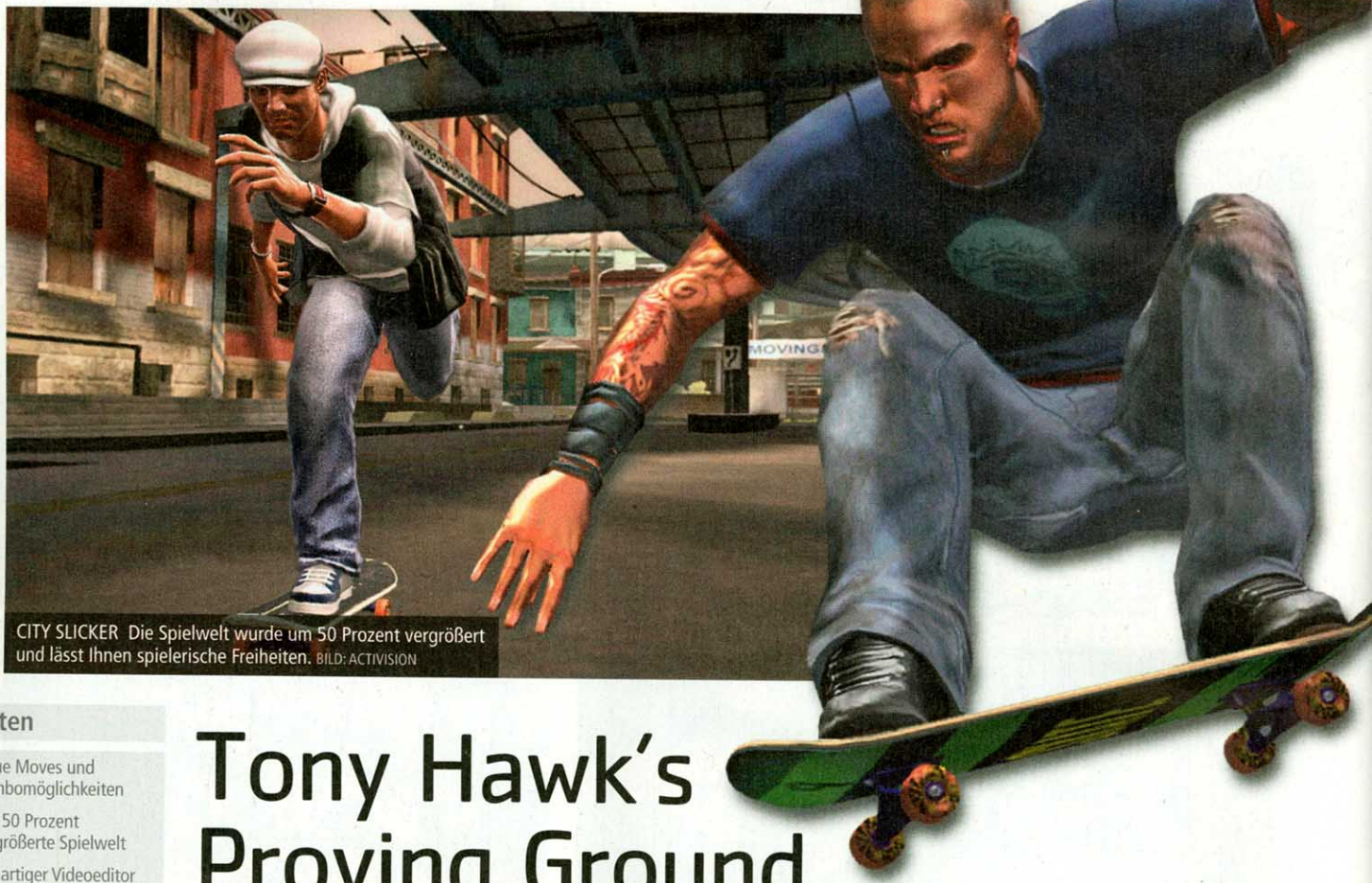
VORSCHAU

COD4: MODERN WARFARE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Infinity Ward
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Ende 2007
Web:	www.charlieoscardelta.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Das könnte was werden. Obwohl wir von KriegssShootern die Nase voll haben, machen uns die tolle Optik und das Setting Lust auf mehr.



CITY SLICKER Die Spielwelt wurde um 50 Prozent vergrößert und lässt Ihnen spielerische Freiheiten. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Neue Moves und Kombomöglichkeiten
- Um 50 Prozent vergrößerte Spielwelt
- Neuartiger Videoeditor
- Drei Skater-Klassen

Tony Hawk's Proving Ground

Wecke den Tiger in dir! Next-Gen-Tony überrascht mit neuen Ideen.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Die Next-Generation lechzt nach Innovationen. Die PS3 wirbt zurzeit mit großen Namen und noch größeren Zahlen. Ob *Final Fantasy 13*, *Devil May Cry 4* oder *Metal Gear Solid 4*: Die Marken dieser Schwergewichte haben sich schon vor langer Zeit erfolgreich etabliert und sind langsam, aber sicher in die Jahre gekommen. Nun gilt es, die Spieltitel wieder in den Fokus zu rücken und die arabischen

Ziffern in den Schatten zurückzudrängen. Ein Motto, das sich die *Tony Hawk's*-Entwickler Neversoft bei ihrem neuesten PS3-Sprössling zu Herzen genommen haben. Statt eines erneuten Tony-Aufgusses mit der mächtigen Neun im Nacken kommen die Entwickler gleich auf den Punkt: *Tony Hawk's Proving Ground* verspricht der alteingesessenen Serie frischen Wind einzuhauchen. Ein Wind, der Activision seitens EA bereits mächtig entgegenweht: Denn mit *Skate* schickt sich der Software-Gigant

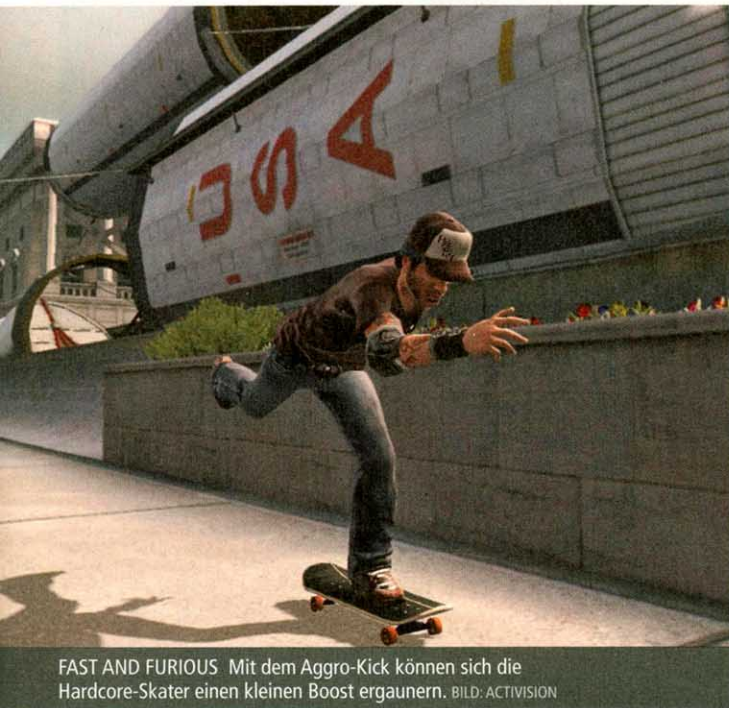
an, den alten Tony von seinem Skateboard zu wehen. Wird der Birdman das Gleichgewicht halten können?

DES SCHNEIDERS NEUE SKATER

Er wird es zumindest versuchen: „Das größte und komplexeste *Tony Hawk*-Spiel aller Zeiten“, verspricht Neversofts Präsident Joel Jewett. Als erste Sanierungsmaßnahme haben sich die Entwickler die Spielwelt zur Brust genommen: Der titelgebende Proving Ground („Teststrecke“)

HEELFLIP Dank der erweiterten Nail-The-Manual-Option können Sie solche Kunststücke bequem kombinieren. BILD: ACTIVISION





FAST AND FURIOUS Mit dem Aggro-Kick können sich die Hardcore-Skater einen kleinen Boost ergaunern. BILD: ACTIVISION



KLETTERRAFFE Neben ihren architektonischen Fähigkeiten sind die Rigger auch im Klettern bestens ausgebildet. BILD: ACTIVISION

wird um satte 50 Prozent vergrößert werden und lässt Ihnen nun weitaus mehr Freiheiten. Diese sind auch tatsächlich nötig, denn auch die aus dem Vorgänger entsprungenen Nail-the-Trick-Manöver wurden erweitert. Dank der Nail-the-Manual-Option werden Sie in der Lage sein, jederzeit und „on the fly“ die neu hinzugekommenen Nail-the-Grab-Moves auszuführen. Per Knopfdruck können Sie so einen nahezu unendlichen Mix aus NTTs und NTGs aneinanderreihen sowie Heelflips und Kickflips mühelos kombinieren.

Damit Ihre Skate-Kombos nicht völlig unbeachtet bleiben, hat Neversoft eine Art Videoschneideprogramm ins Spiel integriert. Somit können Sie Ihre Komboketten jederzeit aufzeichnen, mit audiovisuellen Effekten spicken und das Endresultat nach Belieben zurechtschneiden. Wenn die Entwickler nicht an ihren hochgesteckten Zielen scheitern, könnte es sogar möglich sein, Ihre Filmschnipsel via Playstation Home hochzuladen und für jedermann sichtbar zu machen. Einen Haken hätte die Sache allerdings: Ihre selbst kreierten Skater-Videos müssten auf eine Minute Laufzeit beschränkt sein.

SKATER'S GALORE

Da das Trickrepertoire erweitert wurde, können Sie in *THPG* nun aus drei Skater-Klassen wählen, jede mit ihren individuellen Fähigkeiten: Star-Fahrer, Hardcore-Fahrer und Rigger. Zur ersten Kategorie gehören Größen wie Tony Hawk, Ryan

Sheckler, Arto Saari und Jereme Rogers. Nur dieses Fahrerfeld hat die Gabe, mit der Kamera zu hantieren. So können beispielsweise neue, attraktivere Sponsoren an Land gezogen werden.

Das Hardcore-Feld setzt sich aus den Herren Mike Vallely, Andrew Reynolds, Lance Mountain und Dustin Dollin zusammen, die per „Aggro Push“ auch in den heikelsten Situationen Contenance bewahren. Mit dem Aggro-Kick hingegen können sich die Skater zusätzlichen Speed verleihen.

Die Rigger stellen die Architekten der Spielwelt dar: Daewon Song und Jeff King sind in der Lage, ihre Umgebung mit diversen Skater-Accessoires zu schmücken (etwa Stangen, Schienen etc.), um sich so ihren Weg sprichwörtlich zu pflastern. Alle drei Skater-Klassen sollen des Weiteren über ganz individuelle Tricks und Statistiken verfügen. Ob die

Boost- und Speed-Werte ähnlich wie bei einem Rollenspiel aufrüstbar sein werden, steht indes nicht fest. Ebenfalls unklar ist, ob die Stadt (ein Mix aus Baltimore, Philadelphia und Washington) einem Echtzeit-Wettersystem unterliegt. Eines aber scheint sicher: Selbst auf windigem Terrain hat der gute Tony die besten Chancen, sein Gleichgewicht zu halten. ■

VORSCHAU THPG

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Ende 2007
Web:	http://activisionvip.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wenn alle Neuerungen sauber ins Spiel eingebaut werden, hat Tony Hawk auch im neuesten Teil die besten Chancen auf den Genre-Thron.

SKATER BOY Je nach Wahl der Skater-Klasse können Sie sich individuelle Fahrmanöver aneignen. BILD: ACTIVISION





HOLLYWOODREIF Jede Mission ist genial inszeniert und geizt nicht mit kinoreifer Action. BILD: PLAYZONE



SIMPEL, ABER EFFEKTIV Die Auswahl der Befehle ist einfach gehalten und passt immer zur Situation. BILD: PLAYZONE

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

So spielt sich die PlayStation-3-Version des Action-Krachers.

Fakten

- PS3-exklusiver Koop-Modus: Coop Exfiltration
- 14 zusätzliche Mehrspieler-Karten aus GRAW, Ghost Recon 2 und Summit Strike
- Filmische Inszenierung
- Spezielle Motion-Sensor-Steuerung

AUTOR: UDO CRNJAK

Nachdem wir Ihnen Ubisofts Taktik-Shooter bisher nur anhand von Xbox-360-Versionen vorstellen konnten, hat sich jetzt endlich eine PS3-Version der fulminanten Action-Bombe in unserer Redaktion eingefunden. Klar, dass wir Ihnen erste Eindrücke der Sony-Fassung nicht vorenthalten möchten. Kurz nachdem die Blu-ray den Weg ins Laufwerk hinter sich hatte und das Spiel startete, machte sich bei uns Erleichterung breit. Zum Glück hat Ubisoft aus den Fehlern, die während der Portierung von *Splinter Cell Double Agent* gemacht wurden, gelernt. *GRAW 2* macht optisch einen sehr guten Eindruck. Zwar reicht die Grafikqualität insgesamt betrachtet nicht ganz an die Xbox-360-Version heran, aber die Unterschiede liegen im Detail und fallen nur im Direktvergleich und bei näherer Betrachtung auf. Vielmehr ist wichtig, dass die packende Inszenierung auch auf der PS3 zu keinem Zeitpunkt ihre Wirkung verfehlt und *Ghost Recon*

Advanced Warfighter 2 somit auch auf der PS3 zu einem spielbaren Hollywood-Blockbuster wird.

EXTRA FÜR DIE PS3

Die Steuerung wurde sehr gut an den Sixaxis-Controller angepasst. Die Entwickler haben sich sogar etwas Neues einfallen lassen. So können Sie nun Ihren Charakter und die Drohnen durch die Motion-Sensor-Steuerung bewegen. Durch Auf- und Ab-Bewegungen gehen Sie in die Hocke und stehen wieder auf. Bewegen Sie den Controller zur Seite, führt Ihre Figur eine Seitwärtsrolle aus. Um einen Vorwärts-Hechtsprung in die liegende Position auszuführen oder um aus vollem Lauf in die Hocke zu rutschen, führen Sie den Sixaxis-Controller entweder nach vorne oder ziehen ihn an sich heran. Zu guter Letzt können Sie in der Scharfschützenoptik das Fadenkreuz

bewegen. Darüber hinaus haben die Entwickler den Mehrspielermodus speziell für die PlayStation-3-Version erweitert. Neben den ursprünglichen Karten der Xbox-360-Version werden Sie 14 zusätzliche Maps aus vergangenen *Ghost Recon*-Spielen und sogar einen komplett neuen Koop-Spielmodus namens „Coop Exfiltration“ vorfinden. ■



VORSCHAU GRAW 2

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris/Tiwak, Red Storm
Spieler:	1-4 (-16 online)
Termin:	Juni 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Auch auf der PlayStation 3 macht der Bombast-Shooter eine gute Figur – nicht zuletzt wegen der Sony-exklusiven Zusatzinhalte.



PS3-EXKLUSIV Sie können die Drohnen nun mithilfe der Motion-Sensor-Features des Sixaxis-Controllers steuern. BILD: PLAYZONE



ABWECHSLUNG Die Helikopter-Passagen bringen die nötige Abwechslung ins Spiel. BILD: PLAYZONE



» Wie versprochen, hat man an der Technik des Spiels gefeilt. «



MÄCHTIG BumbleBee ist äußerst wehrhaft. BILD: ACTIVISION



KANONENFUTTER Für Optimus sind diese Gegner kein Problem. BILD: ACTIVISION



RASANT Mit BumbleBee können Sie sich in Echtzeit in einen flinken Boliden verwandeln und durch die Stadt rasen. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Neun Transformers steuerbar
- Komplette zerstörbare Stadt
- Kampagnen mit Autobots und Decepticons spielbar
- Jederzeit verwandelbare Transformers

Transformers – The Game

Das schont die Umwelt: Bei der Rückkehr der Robo-Giganten gehen sogar die Autos zu Fuß.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Als uns Activision vor wenigen Wochen eine noch recht frühe Version von *Transformers* präsentierte, war Skepsis angebracht. Zu unfertig wirkte die Spielmechanik, sodass man uns seitens der Entwickler Besserung versprach. Nun trüdelte eine fortgeschrittenere Version der Blechmonster ins Haus – und Activision hielt sein Versprechen.

ZERSTÖRUNGSORGIE

Am brachialen Gameplay hat sich indes wenig verändert: Wählen Sie einen von insgesamt neun steuerbaren Transformers und wüten Sie durch eine frei zerstörbare Stadt. Wahlweise aufseiten der Autobots oder Decepticons schlagen Sie mit einem Angriffsbutton alles kurz und klein, was nicht niet- und nagelfest ist. Gelegentlich ist sogar etwas Taktieren angebracht: Schnappen Sie sich Teile des Straßenverkehrs als fliegende Geschosse und bewerfen Sie einen wild gewordenen Transformer. Nur so lässt sich der Schutzschild einiger besonders mächtiger Feinde zerkratzen.

Selbstredend können sich die Spielzeugroboter auch jederzeit verwandeln. Eine

wirkliche Hilfe ist die Verwandlungskunst des Autobots Bumble-Bee. Dieser kann sich jederzeit per Knopfdruck in einen schicken Autobahn-Raser verwandeln. Gut so, denn in einigen Missionen müssen Sie packende Kopf-an-Kopf-Rennen quer durch die Stadt bestreiten. Der Decepticon Blackout ist hingegen eher lauffaul: Als Helikopter ist er in luftigeren Gefilden unterwegs und nimmt ganze Militärbasen aus sicherer Distanz aufs Korn.

Wie versprochen, hat man auch an der Technik des Spiels gefeilt: Das Spielgeschehen läuft nun flüssiger ab und die Robo-Helden sind mit einer ordentlichen Portion Details ausgestattet. Besonders die geschmeidigen Verwandlungen der Transformers sind äußerst gelungen. Allerdings leidet die Übersicht noch unter der enormen Zerstörungswut: Die Kamera kann gelegentlich den Dienst verweigern. Auch ist die Lock-on-Funktion noch nicht ausgereift und lässt Ihre Gegner immer wieder mal aus dem Bildzentrum hüpfen. Schön zu sehen, dass unsere Kritik nicht ungehört blieb und das Spiel einen besseren Eindruck macht als noch im letzten Monat – ein brillantes Action-Inferno sollten Sie aber dennoch nicht erwarten. ■



VORSCHAU

TRANSFORMERS

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
Spieler:	5. Juli 2007
Termin:	1
Web:	www.activisionvip.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Dank frei zerstörbarer Umgebung könnte uns ein launiger Action-Kracher ins Haus stehen. Leider ohne besonderen Tiefgang.

Die kommenden Hits

Hier finden Sie die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Zahlreiche neue Infos zum heiß ersehnten vierten Teil der Reihe drangen im letzten Monat ans Tageslicht. Größte Ankündigung: Es wird eine Special Edition geben, die für knapp 90 Euro Extras wie ein Artbook, eine Musik-CD, ein Schlüsselband und einen Seesack (!) enthält. Infos zum eigentlichen Spiel gibt's natürlich auch und so konnten wir in Erfahrung bringen, dass man zukünftig den Kofferraum eines Fahrzeugs benutzen kann, um so beispielsweise Ausrüstung und Waffen stets verfügbar zu haben. Ebenfalls interessant: Zu Fuß soll die Durchquerung der Metropole mindestens eine Stunde dauern, was auf gigantische Ausmaße hindeutet. Neben der bereits bekannten U-Bahn soll es diesmal auch Busse geben, die den Spieler für kleines Geld von A nach B bringen. Viele Ideen, die wir bereits aus *True Crime: New York City* kennen und die dort schon für ein angenehmeres Gangsterleben gesorgt haben. Fehlen nur noch Checkpoints ...

PS3 GRAND THEFT AUTO IV

19. OKTOBER 2007

ACTION



BILDER: ROCKSTAR GAMES

KILLZONE |

Hersteller: Sony

Kaum zu glauben, aber es gibt neue Infos zu *Killzone* auf der PlayStation 3! Auf der E3 (11. bis 13. Juli 2007) soll der Titel spielbar sein und es soll vor der Veröffentlichung des Spiels einen öffentlichen Beta-Test geben. Vorfreude ist halt doch die schönste Freude, oder?

BILD: SONY

PS3 KILLZONE

NICHT BEKANNT

EGO-SHOOTER

BURNOUT |

Hersteller: Electronic Arts

Da hatten wir uns wohl zu früh gefreut. Eine Vorschauversion oder wenigstens ein paar Spieleindrücke sind immer noch nicht in Sicht, lediglich Bilderstudien zur überarbeiteten Crash-Technologie gönnte uns EA. Alles sehr beeindruckend, aber was wir brauchen, ist das Spiel. Jetzt!



BILD: ELECTRONIC ARTS

PS3 BURNOUT PARADISE

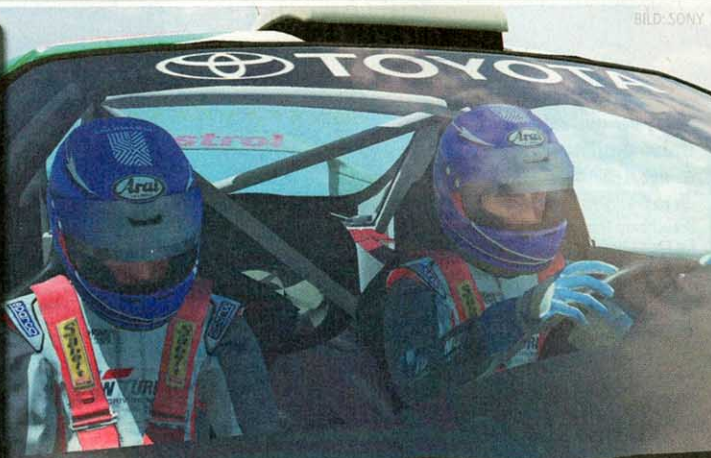
HERBST

RENNSPIEL

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Das wird eine Menge Arbeit für die Grafiker: Jeder Wagen in *Gran Turismo 5* soll eine Cockpit-Perspektive erhalten. Ob sich dieser Aufwand in einem späteren Veröffentlichungsdatum niederschlägt, bleibt vorerst abzuwarten. Des Weiteren sollen alle Fahrzeuge im Spiel über ein Schadensmodell verfügen – das glauben wir allerdings erst, wenn wir es sehen. Neue Bilder dagegen sind immer noch Mangelware.



PS3	GRAN TURISMO 5	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL
PSP	GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI



Die Informationsdürre bezüglich *Metal Gear Solid 4* hält noch immer an und ist erschreckend. Einziger Lichtblick: Aus Geschäftsplänen von Konami geht hervor, dass der Titel noch im laufenden Geschäftsjahr (bis 31. März 2008) erscheinen soll.

PS3	METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	NICHT BEKANNT	ACTION-ADVENTURE
-----	--	---------------	------------------

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square-Enix

BILD: SQUARE-ENIX

Seit der E3 im letzten Jahr drangen fast keine Informationen zu *Final Fantasy XIII* ans Licht und auch diesen Monat gab's nicht viel in Erfahrung zu bringen. Die einzige echte Neuigkeit ist eine Enttäuschung: Laut Firmenpräsident Yoichi Wada wird der Titel nicht mehr im laufenden Geschäftsjahr (bis 31. März 2008) erscheinen. Rollenspielfans müssen also wieder einmal viel Geduld beweisen.



PS3	FINAL FANTASY XIII	2008	ROLLENSPIEL
PS3	FINAL FANTASY VERSUS XIII	2008	ROLLENSPIEL
PSP	CRISIS CORE: FF VII	NICHT BEKANNT	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

RAINBOW SIX VEGAS



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: 2007

Genre: Taktik-Shooter

Die PS3-Version hat überzeugt, jetzt muss der PSP-Ableger unter Beweis stellen, was in ihm steckt. Wir warten leider immer noch auf eine Version ...

NEED FOR SPEED PROSTREET



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 2007

Genre: Rennspiel

„Weg von der Straße“ lautet das Motto des Nachfolgers der erfolgreichen Rennspielserie. Auf Rennkursen geht's bei Tageslicht um die Wurst.

HEAVENLY SWORD



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2007

Genre: Action

Auf Sonys Gamers Day (siehe ab Seite 20) gab's nur wenig vom Spiel zu sehen, in der nächsten PLAYZONE gibt's hoffentlich die volle Packung.

ARMY OF TWO



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

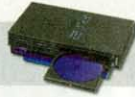
Termin: 2007

Genre: Action

EA hält sich für unseren Geschmack viel zu bedeckt zur Koop-Ballerei. Wir wollen mehr vom vielversprechenden Actiontitel sehen!

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Tomb Raider: Anniversary
Genre: Action-Adventure
Wertung: 91%
Hervorragendes Remake des Klassikers in Prachtoptik

Harry Potter und der Orden des Phönix
Genre: Action-Adventure
Wertung: 75%
Brauchbare Filmumsetzung für Fans und jüngere Zocker.

Juli/August

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juli
Ratatouille	20. Juli
Transformers	28. Juni

2007

Alone in the Dark	November
Crash of the Titans	Ende 2007
Dawn of Mana	2007
Der Goldene Kompass	4. Quartal
FIFA 08	Herbst

Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	August
Guitar Hero III	Herbst
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Könige der Wellen	20. September
Obscure II	September
Phantasy Star Universe: Ambition of Illuminus	Herbst
Rogue Galaxy	2007
Stuntman: Ignition	August
Totally Spies!	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007
WWE SmackDown vs. RAW 2008	4. Quartal

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Harry Potter und der Orden des Phönix
Genre: Action-Adventure
Wertung: -%
Die portable Umsetzung des Filmhits kam leider zu spät.

Pac-Man Rally
Genre: Rennspiel
Wertung: -%
Der gelbe Vielfraß ließ sich nicht in der Redaktion blicken.

Tomb Raider: Anniversary
Genre: Action-Adventure
Wertung: -%
Ganz knapp verpasste Lara auf der PSP den Redaktionsschluss.

Juli/August

Parappa the Rapper	11. Juli
Rainbow Six Vegas	Juli
Ratatouille	20. Juli

2007

Alien Syndrome	Sommer
Castlevania: The Dracula X Chronicles	Herbst
Coded Arms Contagion	September
Crazy Taxi: Fare Wars	Sommer
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Der Goldene Kompass	4. Quartal
Earthworm Jim	Nicht bekannt
FIFA 08	Herbst
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt
Hellboy	Herbst

Juiced 2: Hot Import Nights	September
Könige der Wellen	20. September
SEGA Rally	Herbst
Silent Hill Origins	Herbst
Smash Court Tennis 3	2007
Spider-Man 3	2007
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Ende 2007
Steel Horizon	September
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
Tony Hawk's Project 8	Nicht bekannt
Worms: Open Warfare 2	3. Quartal
WWE SmackDown vs. RAW 2008	4. Quartal

PlayStation 3



Zuletzt erschienen:

Mobile Suit Gundam
Genre: Action
Wertung: -%
Sollen wir diesen Käse wirklich noch testen?

Spider-Man 3
Genre: Action
Wertung: 78%
Kein Meilenstein, aber durchaus launige Action

The Elder Scrolls IV: Oblivion
Genre: Rollenspiel
Wertung: 90%
Opulentes Abenteuer mit herausragender Optik

Untold Legends: Dark Kingdom
Genre: Action-Rollenspiel
Wertung: 69%
Glanzloses Action-Rollenspiel von der Stange

Juli/August

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Ninja Gaiden Sigma	Juni
Rainbow Six: Vegas	Juni
SingStar	25. Juli
Stuntman: Ignition	August
The Darkness	29. Juni
Transformers	28. Juni

2007

Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
Afrika	2007
Armored Core 4	2007
Army of Two	2007
Assassin's Creed	November
Beowulf	Ende 2007
BlackSite: Area 51	Sommer
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	2007
Burnout Paradise	Herbst

Call of Duty 4: Modern Warfare	
Clive Barker's Jericho	Herbst
Colin McRae: DIRT	August
Der Goldene Kompass	4. Quartal
Eight Days	2007
Enemy Territory: Quake Wars	Ende 2007
Eye of Judgement	2007
Fatal Inertia	2007
FIFA 08	Herbst
Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007
Frontlines: Fuel of War	4. Quartal
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober
Guitar Hero III	Herbst
Half-Life 2: Orange Box	2007
Haze	Ende 2007
Heavenly Sword	2007
Heavy Rain	2007
Hei\$t	4. Quartal
Hellboy	4. Quartal
Hot Shots Golf 5	2007
Indiana Jones	2007
John Woo presents Stranglehold	Sommer
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Killzone	2007
L.A. Noire	2007

Lair	2007
Medal of Honor: Airborne	2007
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2007
Monster Kingdom	2007
NBA Live 07	2007
Need For Speed ProStreet	4. Quartal
Ratatouille	Sommer
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	Herbst
Rogue Warrior	Herbst
Sega Rally	Herbst
Skate	Herbst
SOCOM U.S. Navy SEALs: Confrontation	4. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
Tekken 6	2007
The Club	2007
The Getaway 3	2007
The Outsider	2007
The Wheelman	2007
TimeShift	Herbst
Tom Clancy's Endwar	2007
Turning Point	4. Quartal
Turok	2007
Uncharted: Drake's Fortune	2007
Unreal Tournament 3	2007
Warhawk	Herbst
WWE SmackDown vs. RAW 2008	4. Quartal

Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 3

LESER-CHARTS

Das aberwitzige Rennspiel bleibt an der Spitze der PS3-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	MotorStorm	2
2	2	Resistance: Fall of Man	2
3	NEU	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1
4	NEU	Call of Duty 3	1
5	3	Gran Turismo HD Concept	2

MOST WANTED

Es werden noch Wetten angenommen, ob GTA IV bis zum Release im Herbst noch mal von der Spitze der Most-Wanted-Charts gestoßen wird.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto IV	7
2	3	Resident Evil 5	7
3	2	Assassin's Creed	7
4	WE	Final Fantasy XIII	6
5	WE	Devil May Cry	6

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Klarer Fall von Kino-Bonus: Der Hype rund um den neuen Pirates-of-the-Caribbean-Film bringt auch das PS3-Spiel dazu an die Spitze der Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt	1
2	2	Resistance: Fall of Man	1
3	3	MotorStorm	1
4	1	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1
5	5	Formula 1 Championship Edition	1

USA-CHARTS

Der Starttitel Resistance ist immer noch das meistgefragte PS3-Spiel.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Resistance: Fall of Man	2
2	3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2
3	NEU	MLB 07: The Show	1
4	NEU	Rainbow Six Vegas	1
5	NEU	Virtua Fighter 5	1

JAPAN-CHARTS

Resistance ist streng genommen natürlich ein Wiedereinsteiger.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	NBA Street Home Court	1
2	1	Pro-Baseball Spirits 4	2
3	2	Gundam Musou	2
4	3	Winning Post 7 Maximum 2007	2
5	NEU	Resistance: Fall of Man	1

PlayStation 2

LESER-CHARTS

All-Time-Classic: Nur der Nachfolger ist beliebter als Final Fantasy XI!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	3
2	2	Final Fantasy X	53
3	5	God of War	5
4	3	Grand Theft Auto San Andreas	30
5	WE	Resident Evil 4	15

MOST WANTED

Für unsere Leser-Charts erschien Tomb Raider Anniversary zu spät, hier lag der Titel allerdings klar vorne. Beste Chancen für einen hohen Einstieg in die Leser-Charts!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Tomb Raider Anniversary	5
2	NEU	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	1
3	WE	Dawn of Mana	3
4	NEU	Yakuza 2	1
5	WE	Stuntman Ignition	3

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Von wegen tot: Viele Neueinsteiger strömen in die PS2-Charts! Allen voran die grandiose Neuauflage des allerersten Tomb-Raider-Abenteuers.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Tomb Raider Anniversary	1
2	NEU	SingStar Pop Hits	1
3	NEU	Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt	1
4	NEU	Naruto Uzumaki Chronicles	1
5	2	Spider-Man 3	2

USA-CHARTS

Odin Sphere erschien in den USA fast zeitgleich zum Japan-Release.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	8
2	NEU	Odin Sphere	1
3	NEU	Tomb Raider Anniversary	1
4	4	God of War	13
5	3	God of War II	3

JAPAN-CHARTS

Nach dem Paten ein weiterer EA-Titel in den Japan-PS2-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Shining Wind	1
2	NEU	Pachinko Ultraman	1
3	NEU	Odin Sphere	1
4	NEU	Medal of Honor Vanguard	1
5	4	Pro-Baseball Spirits 4	2

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Klarer Fall: An den beiden GTAs führt auf der PSP einfach kein Weg vorbei.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	18
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	5
3	3	Tekken: Dark Resurrection	8
4	5	LocoRoco	11
5	WE	Killzone: Liberation	3

MOST WANTED

Vom am meisten herbeigeschnittenen PSP-Titel ist nach wie vor nichts zu sehen – es gibt immer noch nur dieses einzige Bild, das Sony mal veröffentlicht hat.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Gran Turismo 4 Mobile	17
2	1	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	8
3	NEU	Spider-Man 3	1
4	3	God of War: Chains of Olympus	2
5	WE	Crisis Core: Final Fantasy VII	9

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die neuen Platinum-Angebote bringen Schwung in die Verkaufscharts und ebnen LocoRoco den Weg an die Spitze. Mui Mui!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	WE	LocoRoco	4
2	WE	Daxter	4
3	WE	Tekken: Dark Resurrection	5
4	WE	Pro Evolution Soccer 6	4
5	NEU	Ratchet & Clank: Size Matters	1

USA-CHARTS

Budget-Angebote bringen zwei ältere Titel in die Verkaufscharts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Star Wars Battlefront II	5
2	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	5
3	WE	Madden NFL 07	5
4	1	Daxter	x
5	NEU	FIFA 07	x

JAPAN-CHARTS

Der Anime-Prügler aus der Bleach-Reihe hängt zwei Final Fantasys ab.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Bleach – Heat the Soul 4	1
2	NEU	Final Fantasy Tactics – The Lion War	1
3	2	Monster Hunter Portable 2	4
4	1	Final Fantasy	2
5	4	Real Powerful Pro-Baseball Portable 2	2

PlayStation 2

Auf den nächsten drei Seiten finden Sie einen Überblick über die Crème de la Crème der PlayStation-2-Spiele.

STRATEGIE



Chef-Pimp Maik rät zu:
Playboys: The Mansion
Wem würde das nicht gefallen: den Alltag von knackigen Bunnys bestimmen.



KAMPFSPORT



Kampfsportler Michael rät zu:
Mortal Kombat: Deception
Deception hat einiges zu bieten: viel Blut, viel Spiel und viel Spielspaß.

MICHAEL PRUCHNICKI

STRATEGIE

REFERENZ:
Disgaea: Hour of Darkness
Freizeit-Strategen sollten diesen Titel oben auf ihrer Wunschliste haben.



Titel	Hersteller	MP	SP*
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	–	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%	86%
Full Spectrum Warrior: T. H.	THQ	–	85%
Gladius	LucasArts	78%	85%
Ring of Red	Konami	–	85%

DENKSPIEL/PUZZLE

REFERENZ:
Buzz! Das große Quiz
An die Buzzer, fertig ... LOS! Sony stellt Ihr Wissen spielerisch auf die Probe.



Titel	Hersteller	MP	SP
Buzz! Das große Quiz	Sony	87%	65%
Buzz! Das Sport-Quiz	Sony	85%	65%
Buzz! Das Mega-Quiz	Sony	85%	65%
Lemmings	Sony	–	81%
Herdy Gerdy	Eidos	–	78%

ENTERTAINMENT



Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Frequency
Das erste Werk der Guitar Hero-Macher macht immer noch mächtig Laune.



MUSIKSPIELE

REFERENZ:
Guitar Hero II
Genauso genial und noch fesselnder als der Vorgänger. Dieses Spiel ROCKT!



Titel	Hersteller	MP	SP
Guitar Hero II	Activision/Red O.	93%	91%
Guitar Hero	Capcom/Red O.	90%	90%
SingStar '80s	Sony	89%	70%
SingStar: The Dome	Sony	89%	70%

BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:
Virtua Fighter 4 Evolution
Arcade-Spezialist Sega zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügler auszusehen hat.



Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%	90%
Tekken 5	Namco	87%	89%
Soul Calibur III	Namco	88%	82%
Soul Calibur II	Namco	87%	82%
Dead or Alive 2	Tecmo	85%	87%
Tekken 4	Namco	87%	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%	85%
God Hand	Capcom	–	83%
M.K.: Deadly Alliance	Midway	82%	82%
Yakuza	Sega	–	80%
Onimusha Blade Warriors	Capcom	78%	80%
Final Fight: Streetwise	Capcom	79%	75%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

REFERENZ:
Street Fighter Alpha Anthology
Die klassische Prügelei erobert den Spitzenplatz bei den klassischen Beat 'em Ups.



Titel	Hersteller	MP	SP
Street Fighter Alpha Anth.	Capcom	87%	86%
Guilty Gear X2	Sammy	86%	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	85%	83%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	82%	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	81%	78%
King o. Fighters 2001/2002	SNK Playmore	79%	74%

BOXEN/WRESTLING

REFERENZ:
WWE SmackDown! vs. Raw 2007
Die Serie bleibt auch mit der neuen 2007er-Version sicher an der Spitze.



Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! vs. R. 07	THQ	91%	90%
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	90%
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	82%	87%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	86%	85%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	83%	86%

RENNSPIELE



Bleibfuß Maik empfiehlt:
WipEout Fusion
WipEout ist und bleibt einfach der beste futuristische Racer. Punkt!

MAIK BÜTFER

RENNSIMULATION

REFERENZ:
Gran Turismo 4
Diese Perle sollte sich in der Sammlung eines jeden Rennspielfans befinden.



Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Formel Eins 06	Sony	85%	85%
Tourist Trophy	Sony	80%	85%
Enthusia Professional Racing	Konami	81%	83%
Le Mans 24 Stunden	Atari	79%	83%
Grand Prix Challenge	Atari	83%	83%
Rally Fusion	Activision	80%	82%
Evolution GT	CDV	76%	82%
Moto GP 4	Sony	71%	81%

FUNRACER/ACTION

REFERENZ:
Burnout Revenge
Noch besser, schöner und schneller als seine Vorgänger – einfach genial!



Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Revenge	Electronic Arts	93%	94%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%	93%
Burnout 2	Acclaim	90%	91%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
NFS Underground 2	Electronic Arts	86%	88%
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	–	88%
Shox	Electronic Arts	84%	87%
FlatOut 2	Eidos	81%	87%
Jak X	Sony	86%	84%
Juiced	THQ	79%	86%
NFS Underground	Electronic Arts	79%	86%
Stuntman	Atari	–	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	86%	84%
Burnout Dominator	Electronic Arts	82%	85%
MTX Mototrax	Activision	77%	85%
Splashdown 2: R. G. W.	THQ	82%	85%
WipEout Fusion	Sony	84%	84%
FlatOut	Empire	84%	82%
NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	80%	84%
187 – Ride or Die	Ubisoft	82%	80%
MX vs. ATV Unleashed	Rainbow Studios	82%	81%
Ridge Racer V	Namco	69%	82%
Smuggler's Run 2	Take 2	82%	82%
Micro Machines V4	Codemasters	82%	73%
Mashed	Empire	81%	63%

ACTION



Action-Experte Udo empfiehlt:
Time Crisis 3
Mit der Plastiknarre in der Hand auf
Verbrecherjagd. Cool, aber zu kurz.

UDO
CRNIAK

ACTION

REFERENZ:
Grand Theft Auto San Andreas
Rockstars Meisterwerk – die unange-
fochtene Nummer 1 im Action-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	–	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	–	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	–	91%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Devil May Cry 3	Capcom	–	90%
Ratchet & Clank	Sony	–	90%
Canis Canem Edit	Rockstar/Take 2	–	89%
Ratchet & Clank 2	Sony	–	89%
Viewtiful Joe	Capcom	–	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	–	89%
Scarface	Vivendi/Universal	–	88%
Ratchet Gladiator	Sony	87%	83%
GUN	Activision	–	87%

EGO-SHOOTER

REFERENZ:
Killzone
Fans actionreicher Shooter haben diesen
Titel schon lange in der Sammlung.

Titel	Hersteller	MP	SP
Killzone	Sony	85%	90%
TimeSplitters: Future Perfect	Eidos	90%	87%
Brothers in Arms	Ubisoft	67%	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	–	89%
Black	Electronic Arts	–	88%
Project Snowblind	Eidos	86%	88%
Battlefield 2: M. C.	Electronic Arts	88%	88%
Call of Duty 3	Activision	–	87%
Cold Winter	Vivendi Universal	85%	87%
Warhammer 40.000: F. W.	THQ	78%	87%
XIII	Ubisoft	79%	87%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	80%	86%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	72%	86%
GoldenEye Rogue Agent	Electronic Arts	84%	85%

LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:
Time Crisis 3
Der dritte Teil der Lightgun-Ballerei konnte
bislang die besten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Time Crisis 3	Namco	76%	84%
Vampire Night	Namco	83%	83%
Time Crisis II	Namco	84%	83%
Crisis Zone	Namco	–	82%

PlayStation 3

An dieser Stelle geben wir Ihnen einen Überblick
über alle getesteten PS3-Titel.

ACTION



EGO-SHOOTER

REFERENZ:
Resistance: Fall of Man
Insomniacs Genre-Erstkontakt verfügt vor
allem über einen starken Mehrspielermodus.

Titel	Hersteller	MP	SP
Resistance: Fall of Man	Sony	86%	80%
Call of Duty 3	Activision	–	82%
F.E.A.R.	Vivendi	–	69%



ACTION

REFERENZ:
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Im Actionbereich ist Ubisofts Luftschlacht im
Moment das Beste, was die PS3 zu bieten hat.

Titel	Hersteller	MP	SP
Blazing Angels: S. of WWII	Ubisoft	69%	78%
Genji: Days of the Blade	Sony	–	62%
Spider-Man 3	Activision	–	78%

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:
Virtua Fighter 5
Teil 5 von Segas legendärer Prügelspiel-Reihe
ist in allen Belangen hervorragend.

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 5	Sega	90%	90%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	88%	86%
Def Jam Icon	Electronic Arts	84%	83%

ADVENTURE



ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:
Der Pate – Die Don-Edition
Technisch zwar enttäuschend, aber die Story
ist immer noch ungemein atmosphärisch.

Titel	Hersteller	MP	SP
Der Pate – Die Don-Edition	Electronic Arts	79%	79%
Splinter Cell: Double Agent	Electronic Arts	–	76%



JUMP & RUN

REFERENZ:
Sonic the Hedgehog
Sonics Next-Gen-Totalausfall ist im Moment
der einzige Jump&Run-Titel für die PS3.

Titel	Hersteller	MP	SP
Sonic the Hedgehog	Sega	53%	57%

RENNSPIELE



RENNSPIELE

REFERENZ:
MotorStorm
Sonys Offroad-Raserei zeigt Ihnen, wie viel
Spaß man im Dreck haben kann.

Titel	Hersteller	MP	SP
MotorStorm	Sony	–	86%
Ridge Racer 7	Sony	80%	82%
Formula One Championship E.	Sony	–	81%
Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	78%	81%
Full Auto 2: Battlelines	Sega	75%	75%

SPORT



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:
Virtua Tennis 3
Mit Teil 3 schafft auch Segas Filzball-Kloppe-
rei den Sprung auf die nächste Generation.

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Tennis 3	Sega	83%	82%
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	76%	75%
World Snooker Champ.	Sega	71%	72%



TRENDSPORT

REFERENZ:
Tony Hawk's Project 8
Dank frischer Gameplay-Ideen erlebt Tony
Hawk auf der PS3 einen zweiten Frühling.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Project 8	Activision	82%	85%



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:
NBA 2K7
Amerikanischer Basketballsport in spielerischer
und technischer Perfektion

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	2K Sports/Take 2	89%	88%
NBA Street Homecourt	Electronic Arts	88%	86%
NHL 2K7	2K Sports/Take 2	85%	85%

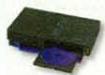
ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE

REFERENZ:
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Tauchen Sie ein in eine fantastische Welt
voll spielerischer Freiheit und Atmosphäre.

Titel	Hersteller	MP	SP
The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games/Take 2	–	90%
Enchanted Arms	Ubisoft	–	71%



ABENTEUER



BILD: PLAYZONE

Abenteuer-Experte Maik empfiehlt:
Onimusha 3
Grafisch sehr pompös und spielerisch
packend. Ein PS2-Pflichttitel!

MAIK
BÜTEFUR

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
Final Fantasy X
Das erste Final Fantasy für die PS2 ist
ein zauberhaftes Rollenspiel.

CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

SPORT



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo empfiehlt:
Aggressive Inline
Zwar etwas angestaubt, aber immer
noch eine gute Tony Hawk-Alternative.

UDO
CRNIAK

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4 (dt.)

Das Warten hat sich gelohnt: Resident Evil 4
lässt die Konkurrenz alt aussehen.

Titel	Hersteller	MP	SP
Resident Evil 4 (dt.)	Capcom	—	95%
MGS 3: Substance	Konami	87%	95%
God of War (dt.)	Sony	—	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	—	94%
God of War II	Sony	—	94%
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	87%	92%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	87%	92%
MGS: Substance	Konami	—	92%
Tomb Raider Anniversary	Eidos	—	91%
Splinter Cell Pandora Tom.	Ubisoft	87%	91%
Splinter Cell	Ubisoft	—	91%
Onimusha 3	Capcom	—	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	—	91%
Tomb Raider: Legend	Eidos	—	90%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	—	90%
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	—	90%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	—	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	—	90%
Silent Hill 3	Konami	—	90%
Soul Reaver 2	Eidos	—	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	—	90%
Okami	Capcom	—	90%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	—	89%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

Sony setzt mit dem dritten Abenteuer des
beliebten Helden Maßstäbe.

Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	—	92%
Jak II – Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	—	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	—	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	—	88%
Ape Escape 2	Sony	—	88%
Lumines Plus	Buena Vista G.	86%	85%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Kya: Dark Lineage	Atari	—	85%
Ape Escape 3	Sony	—	85%
EyeToy Play 2	Sony	85%	85%
EyeToy Play 3	Sony	85%	85%
We Love Katamari	Namco/EA	80%	85%
Sly Raccoon	Sony	—	83%
Shrek 2	Activision	82%	80%
Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	—	82%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	—	81%
Ty 2	Electronic Arts	—	81%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	—	80%
Maximo	Capcom	—	80%
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	—	79%



ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:

Final Fantasy XII

Square Enix' Meisterwerk darf sich kein
RPG-Fan entgehen lassen.

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy XII	Square Enix	—	93%
Dragon Quest: D. R. d. v. K.	Square Enix	—	90%
Final Fantasy X-2	Square Enix	—	90%
Final Fantasy X	Square	—	89%
Shin Megami Tensei: L. C.	Atlus/Ubisoft	—	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	—	86%
Star Ocean: Till t. End o. Time	Square Enix	72%	85%
DHHR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	83%	85%
Disgaea 2: Cursed Memories	THQ	—	85%
Grandia 2	Ubisoft	—	83%
Shadow Hearts Covenant	Midway	—	82%
Xenosaga Episode II: J.v.G.u.B.	Namco	—	81%
Atelier Iris 2: T. A. o. D.	Koei/THQ	—	80%
Atelier Iris	THQ	—	80%
Suikoden IV	Koei/THQ	—	80%
Breath of Fire: D. Q.	Capcom	—	78%
Jade Cocoon 2	Ubisoft	—	78%
Shin Megami Tensei: D. D. S.	THQ	—	77%
Wild Arms 3	Ubisoft	—	76%
Suikoden V	Konami	—	71%
Eternal Ring	Crave	—	68%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return to Arms

Nach wie vor das beste Action-Rollenspiel
für die PlayStation 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%	91%
Champions of Norrath	Ubisoft	90%	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Acclaim	90%	88%
Baldur's Gate: D. A. II	Interplay/Acclaim	89%	86%
Dark Chronicle	Sony	—	87%
Kingdom Hearts II	Square Enix	—	86%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%	85%
Summoner	THQ	—	86%
Justice League Heroes	Eidos	85%	81%
Summoner 2	Electronic Arts	—	84%
Kingdom Hearts	Square	—	83%
Monster Hunter	Capcom	82%	72%
.hack//Outbreak (Part 3)	Atari/Bandai	—	80%
.hack//Quarantine	Atari/Bandai	—	80%
.hack//Infection Vol. 1	Atari/Bandai	—	80%
.hack//Mutation	Atari	—	80%
Dark Cloud	Sony	—	80%
EverQuest Online Adventures	Sony	80%	—
The Bard's Tale	Ubisoft	—	79%
X-Men Legends	Activision	78%	77%
Marvel: Ultimate Alliance	Activision	77%	74%



FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 6

Fußballfans werden mit dem neuen
Pro Evolution Soccer glücklich!

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	93%	89%
FIFA 07	Electronic Arts	86%	86%
FIFA Fußball-WM 06	Electronic Arts	85%	79%
UEFA Championsl. 2004-2005	Electronic Arts	85%	82%
UEFA Championsl. 2006-2007	Electronic Arts	75%	72%



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:

NBA 2K7

Fans des amerikanischen Ballsports
finden hier die absolute Erfüllung.

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	Take 2/2K Sports	91%	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%	88%
Madden NFL 07	Electronic Arts	88%	89%
NHL 07	Electronic Arts	88%	88%
NHL 2K7	Take 2/2K Sports	86%	86%
NBA Live 07	Electronic Arts	83%	83%



TRENDSPORT

REFERENZ:

Tony Hawk's Underground 2

Das zweite Underground konnte bisher die
höchsten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Tony Hawk's Project 8	Activision	85%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%
SSX on Tour	Electronic Arts	81%	90%
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	89%	88%
Freekstyle	Electronic Arts	85%	87%



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:

Tiger Woods PGA Tour 07

Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklas-
siger Tiger Woods-Reihe genau richtig.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%	86%
Summer Heat Beach Volleyb.	Acclaim	85%	83%
U-Move Supersports	Konami	85%	72%
Everybody's Golf	Sony	82%	83%
Top Spin	2K Sports	81%	83%

PlayStation Portable

Das Software-Angebot für Sonys Handheld wächst und wächst. Dank unserer Spielaliste für die PlayStation Portable verlieren Sie garantiert nicht den Überblick.

SPORT



REFERENZ: Pro Evolution Soccer 6

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	–	89%
Madden NFL 06	Electronic Arts	85%	83%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%	82%
NHL 07	Electronic Arts	–	85%
NBA Live 07	Electronic Arts	–	85%
FIFA 07	Electronic Arts	84%	84%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%	83%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	83%	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%	81%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%	80%
FIFA Fußball-WM 2006	Electronic Arts	81%	79%
Everybody's Golf	Sony	75%	82%
FIFA Street 2	Electronic Arts	72%	74%
World Tour Soccer 2	Sony	70%	73%
Virtua Tennis 3	Sega	75%	72%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	MP	SP
T.H.U.G. 2 Remix	Activision	78%	87%
SSX On Tour	Electronic Arts	80%	83%

ACTION



REFERENZ: GTA: Vice City Stories

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA: Vice City Stories	Rockstar/Take 2	90%	93%
GTA: Liberty City Stories	Rockstar/Take 2	90%	92%
Killzone: Liberation	Sony	88%	88%
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	–	88%
Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	–	87%
Twisted Metal: Head On	Sony	87%	85%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%	80%
Mega Man Powered Up	Capcom	–	84%
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	–	82%
Capcom Classics Collection R.	Capcom	81%	81%
Pursuit Force	Sony	–	81%
Capcom Classics C. Remixed	Capcom	81%	80%
Ace Combat X – Skies of D.	Sony	–	81%
Samurai Warriors State of War	THQ	–	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	–	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	–	80%
Driver 76	Ubisoft	–	80%
Fired Up	Sony	79%	73%
Key of Heaven	Sony	–	78%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	–	78%
Gradius Collection	Konami	–	76%
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.	Sony	71%	75%
Fluch der Karibik 2: D. M. C.	Buena Vista Games	60%	75%
After Burner: Black Falcon	Sega	68%	74%
Eragon	Vivendi Universal	–	74%
Miami Vice: The Game	Vivendi Universal	–	73%

EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	MP	SP
Coded Arms	Konami	79%	71%
Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	–	73%
Ghost in the Shell: S. A. C.	Atari	60%	70%
Call of Duty – Roads to V.	Activision	–	66%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



REFERENZ: LocoRoco

Titel	Hersteller	MP	SP
LocoRoco	Sony	–	91%
Daxter	Sony	85%	90%
Ultimate Ghost'n Goblins	Capcom	–	86%
Sonic Rivals	Sega	–	85%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
Bomberman	Konami	85%	81%
Every Extend Extra	Buena Vista G.	–	84%
Ape Academy 2	Sony	83%	80%
Mercury Meltdown	Atari	–	81%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ: Exit

Titel	Hersteller	MP	SP
MGS: Portable Ops	Konami	–	89%
Exit	Ubisoft	–	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	–	82%
Gun Showdown	Activision	–	79%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	–	75%
Tomb Raider: Legend	Eidos	–	74%

ROLLENSPIEL



REFERENZ: Tales of Eternia

Titel	Hersteller	MP	SP
Tales of Eternia	Ubisoft	–	85%
Valkyrie Profile Lenneth	Square Enix	–	84%
Monster Hunter: Freedom	Capcom	82%	73%
Untold Legends: T. W. Code	Ubisoft	80%	70%
Breath of Fire III	Capcom	–	80%
Untold Legends: B. o. t. B.	Activision	76%	78%
PoPoLoCrois	Flashpoint	–	72%

DENKSPIEL

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines 2	Buena Vista Games	91%	91%
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Crush	Sega	–	85%
Lemmings	Sony	–	85%
Field Commander	Ubisoft	83%	83%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	–	76%

STRATEGIE



REFERENZ: Worms: Open Warfare

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms: Open Warfare	THQ	85%	81%
Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%	82%
Sid Meier's Pirates!	2K Games/Take 2	74%	80%
Metal Gear Acid 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%
Football Manager Handheld	Sega	–	77%

RENNSPIEL



REFERENZ: Ridge Racer 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Ridge Racer 2	Sony	91%	92%
Burnout Legends	Electronic Arts	90%	92%
Ridge Racer	Sony	90%	91%
WipEout Pure	Sony	85%	90%
DTM Race Driver 3 Challenge	Codemasters	85%	87%
Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	85%	82%
Street Riders	Ubisoft	–	83%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	–	81%
GripShift	Ubisoft	–	80%
Juiced Eliminator	THQ	79%	76%
L.A. Rush	Midway	74%	77%
MX vs. ATV: On the Edge	THQ	–	76%
Cars	THQ	71%	75%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	–	74%
Micro Machines V4	Codemasters	–	72%

RENNSIMULATION

Titel	Hersteller	MP	SP
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	82%	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	–	85%
WRC	Sony	83%	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%	76%
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	80%	80%
NFS Underground Rivals	Electronic Arts	76%	80%
NFS Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	77%	80%
Formel Eins 2006	Sony	–	78%

BEAT 'EM UP



REFERENZ: Tekken: Dark Resurrection

Titel	Hersteller	MP	SP
Tekken: Dark Resurrection	Sony	–	90%
WWE SmackDown! 2007	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Power Stone Collection	Capcom	83%	80%
Mortal Kombat Unchained	Midway	–	83%
Def Jam Fight for NY: TT	Electronic Arts	79%	79%
Darkstalkers Chronicle: T. C. T.	Capcom	75%	70%
Dragon Ball Z Shin Budokai	Atari/Bandai	67%	70%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Dienstag, 22. Mai 2007

Ubisoft lädt nach Paris, um auf den dort stattfindenden Ubidays das Lineup für die kommenden Monate in Augenschein zu nehmen. Der zweitägige Trip hat coole Spiele, aber auch höchst amüsante Momente zu bieten. Mehr dazu lesen Sie ab Seite 28 in unserem Special zur Veranstaltung.



Mittwoch, 30. Mai 2007

Martin Pitzl von Activision ist der Ansicht, dass wir in der letzten Ausgabe zu hart mit *Transformers* umgesprungen sind. Erneut schaut er vorbei und präsentiert eine überarbeitete Version des Spiels. Das ist immer noch nicht brilliant, aber tatsächlich besser. Unsere Eindrücke vom Spiel gibt's auf der Seite 47.

Donnerstag, 1. Juni 2007

Die Testversion von *Rainbow Six Vegas* trifft ein und versammelt gespannte Mienen vor dem Bildschirm. Ist die Umsetzung gelungen? Nur einer schaut desinteressiert weg. Michael prügelt sich fluchend durch das bockschwere *Ninja Gaiden* und will von der Terror-Einheit nix wissen.

Freitag, 8. Juni 2007

Kommt sie oder kommt sie nicht? Sie kommt! Die Testversion von *The Darkness* erreicht uns auf den allerletzten Drücker. Für einen endgültigen Test ist uns die Zeit zu knapp, aber Christian ballert sich das Wochenende durch die Dunkelheit und wir können Ihnen immerhin schon mal einen umfassenden Eindruck vom Spiel präsentieren. Schließlich sollen Sie schon vor dem Erscheinen des Spiels wissen, ob sich die Anschaffung lohnt.



GRAUSIG Das Gegnerdesign von *Ninja Gaiden Sigma* ist dermaßen abstoßend, widerlich und ekelhaft, dass man den Geisteszustand der Entwickler nur noch bedauert. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: NINJA GAIDEN SIGMA (EIDOS)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... entdeckte seine masochistische Ader und zockt *Path of Neo*. Ein Spiel wie ein Chuck-Norris-Film: So schlecht, dass es schon wieder Spaß macht.

Spielt derzeit:
The Matrix: Path of Neo



Udo Crnjak
29, Redakteur

... stürzt sich nach Sommer, Sonne, Sonnenschein in die Dunkelheit. Damit ist nicht die Ehe gemeint, sondern 2Ks gewaltiges PS3-Abenteuer.

Spielt derzeit:
The Darkness



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... will einen Hund. Und eine Katze. Und eine Chinchilla. Hat dafür aber weder den Platz noch die Zeit. Das Leben eines Videospiel-Redakteurs ist hart!

Spielt derzeit:
Ninja Gaiden Sigma



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

... zieht sich gerade im Rekordtempo die zweite DVD-Staffel von *Scrubs* rein und amüsiert sich dabei köstlich. Ein dickes Dankeschön an Wojtek!

Spielt derzeit:
The Darkness



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... ist dank der neuen TV-Serie im Gegege *Kitarou*-Fieber und gibt sich mit Comics, CDs und Filmen die volle Manga-Packung.

Spielt derzeit:
Final Fantasy XI



Roland Austinat
37, USA-Korrespondent

... war mit einem Freund zwei Wochen zelten. Am letzten Abend blickten sechs Bärenaugen aus dem Wald aufs Lagerfeuer – zum Glück nur Waschbären.

Spielt derzeit:
Final Fantasy 1 (GBA-Oldie)

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die PLAYZONE ist das Magazin, dem Sie vertrauen können. Wir zeigen Ihnen, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360 sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten, die spielbar sind, Vorschau-Einschätzungen ab und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS



Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – Ninja Gaiden Sigma
Test ab Seite 58. BILD: PLAYZONE

- 69 Harry Potter und der Orden des Phönix
- 58 Ninja Gaiden Sigma
- 70 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- 66 Rainbow Six Vegas
- 62 The Darkness

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – Shadow Hearts: From The New World – Test ab Seite 72. BILD: PLAYZONE

- 75 Harry Potter und der Orden des Phönix
- 75 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- 72 Shadow Hearts: From The New World
- 74 Shin Megami Tensei

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Burnout Dominator
Test ab Seite 76. BILD: ELECTRONIC ARTS

- 76 Burnout Dominator
- 80 Impossible Mission
- 81 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- 78 SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2

So werten wir

Kolof-Serie zu den Alpha- und Snake warm anziehen.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

UMFANG *****

Level-Design: Hitman 2 ist keine kleine Sache. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut.

GAMEPLAY *****

Spiele-Design: Hitman 2 ist keine kleine Sache. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut.

TECHNIK *****

Präsentation: Hitman 2 ist keine kleine Sache. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut. Die Level-Designs sind in der Regel sehr gut.

WERTUNG *****

MULTIPLAYER *****

86%

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Titeln und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block finden Sie alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier finden Sie auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung finden Sie hier die jeweiligen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein Kurzfazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50 bis 74 %

Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75 bis 100 %

Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Bei diesen Titeln kann man bedenkenlos zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %



Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18“ freigegeben.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video in HD.*



*Die Extra-DVD mit hochauflösenden Videos befindet sich ausschließlich im Lieferumfang der PLAYZONE Premium.



Fakten

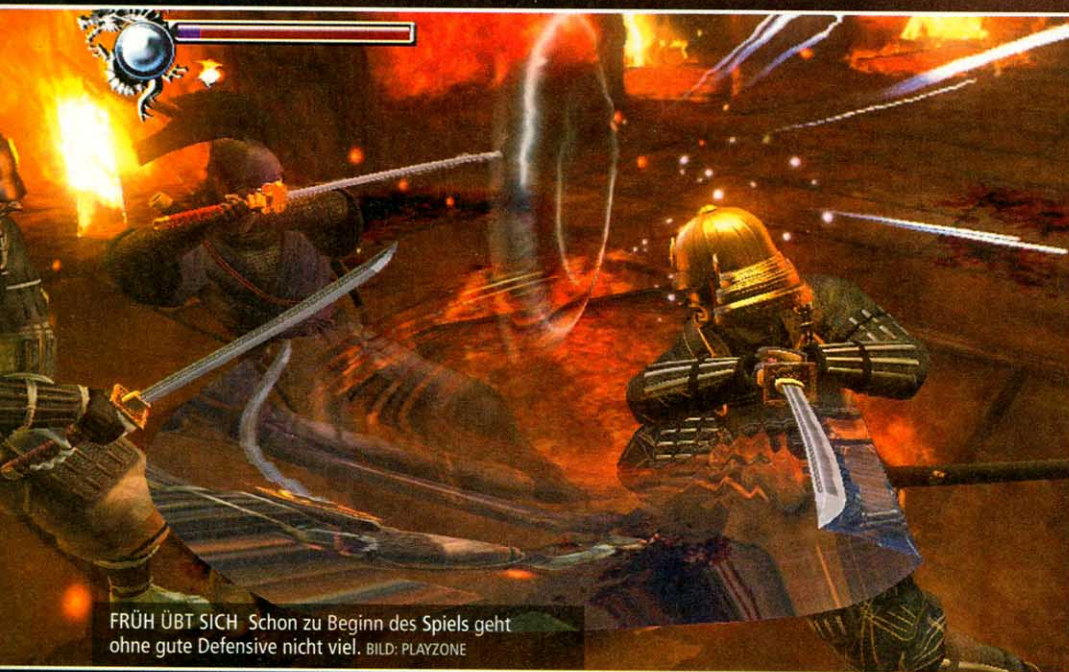
- Erweiterte Umsetzung des Xbox-Hits
- 19 Kapitel (drei davon neu)
- 50 Bonus-Missionen
- Rachel erstmals spielbar
- Nichts für Anfänger!
- 4:3, 16:9, 720p, 1080i/p (nicht nativ!)
- Partielle Festplatten-Installation möglich

Ninja Gaiden Σ

Ein Ninja geht fremd: das bislang Xbox-exklusive Abenteuer als PS3-Neuaufgabe.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Normalerweise war Geschwindigkeit eine von Ryu Hayabusas Stärken, doch diesmal kam er zu spät: Als er das Dorf seines Ninja-Clans erreichte, standen die Hütten schon in Flammen. Seine Freunde hatten trotz zwar versucht, den Angriff der Truppen Dokus zu stoppen, doch bezahlten sie ihre Tapferkeit mit dem Tod. Doku fand schnell das, weswegen er gekommen war: die dunkle Drachenklinge, die sich seit einigen Jahren im Besitz des Clans befand und unvorstellbare Kräfte besitzen sollte. So war dann auch Ryu, der sich dem Dieb ganz alleine in den Weg stellte, kein würdiger Gegner für ihn. Doch sollte dies nicht das letzte Aufeinandertreffen der beiden bleiben, denn Rache war schon immer eine Spezialität des Ninja-Meisters ...



FRÜH ÜBT SICH Schon zu Beginn des Spiels geht ohne gute Defensive nicht viel. BILD: PLAYZONE



WIRBELWIND Die Schwertstreich-Grafikeffekte können sich sehen lassen. BILD: PLAYZONE

ALTER HASE AUF NEUER PLATTFORM

Heutzutage dürften die meisten Spieler Hayabusa vor allem aus der *Dead or Alive*-Serie kennen, doch ist Ryu schon seit fast 20 Jahren aktiv – seinen ersten Auftritt hatte er in *Ninja Gaiden*, einem Spielhallen-Prügelspiel in *Double Dragon*-Manier. Für die weitere Entwicklung der Serie war allerdings die *Ninja Gaiden*-Trilogie für das Nintendo Entertainment System entscheidend, die den Spielablauf um Jump&Run-Elemente bereicherte. Mit dem Xbox-exklusiven *Ninja Gaiden* schaffte die Serie im Jahr 2004 den Sprung in die dritte Dimension, zwei Download-Erweiterungen und die „Director's Cut“-Version *Ninja Gaiden Black* folgten. Für *Ninja Gaiden Sigma* wurde das Spiel zum vierten Mal inhaltlich überarbeitet, erweitert und grafisch aufpoliert – exklusiv für die PlayStation 3!

KLARER FOKUS AUF ACTION

Wenn es anhand der Vorgeschichte noch nicht deutlich wurde: *Ninja Gaiden* hat zwar eine Story, doch erwarten Sie davon ja nicht zu viel – was noch als relativ stimungsvolle Fantasy-Geschichte beginnt, wird schon bald durch den Wechsel in eine modernere Welt mit Science-Fiction-Elementen, ägyptisch anmutenden Katakomben und Frauen mit Brüsten von

der Größe zweier Basketbälle in tiefste Trash-Regionen gezogen. Auch die Rätsel sind zumeist nur dazu da, um den Ablauf der Levels nicht allzu linear zu gestalten und nicht um den Spieler ernsthaft vor eine Herausforderung zu stellen. Das geht so weit, dass man manchmal richtig verwirrt ist, wenn es mal nicht mit „Bringe Gegenstand A nach Punkt B, um Tür C zu öffnen“ getan ist. Und auch wenn Ryu ein echtes Akrobatik-Talent ist, sollten Sie von *Ninja Gaiden Sigma* keine faszinierenden Kletterausflüge wie bei *Tomb Raider* erwarten – den überwältigenden Großteil des Spielablaufs machen die Kämpfe aus!

VIEL FEIND, VIEL EHR

Nüchtern betrachtet ist *Ninja Gaiden Sigma* fast durch die Bank total unfair: Ryu kriegt's praktisch immer mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun, die ihm zudem meistens auch mit Schusswaffen und sonstigen Projektilattacken zusetzen. Doch ein geübter Spieler meistert solche Situationen schon bald problemlos. Der Schlüssel zum Sieg ist oftmals die Defensive: Zwar verfügt unser Ninja-Meister über ein beachtliches Move-Repertoire, doch wer unbedacht vorstürmt, wird kaum über die ersten Levels hinauskommen. Denn während Sie einem Gegner eine Combo verpassen, prasseln von anderen Seiten Schläge und Kugeln auf Sie ein. Dagegen

ist es relativ einfach, die Angriffe mehrerer Gegner gleichzeitig zu blocken – jetzt heißt es nur noch den richtigen Moment für die Gegenoffensive abzuwarten! Spätere Gegner können Ryu allerdings greifen und ihm so großen Schaden zufügen, sodass Sie nicht umhinkommen werden, auch in der Defensive möglichst immer in Bewegung zu bleiben. Ein Sprung oder eine Rolle können oft lebensrettend sein! Wenn Sie den blitzschnellen Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung verinnerlicht haben, können Sie den Gegner mit ellenlangen Combos, Air-Juggles und Magie-Attacken einheizen.

ÜBEREIFRIGER KLETTERKÜNSTLER

Wenn er nicht gerade eine der zahlreichen (mehrstufig aufrüstbaren) Waffen schwingt, springt und klettert Ryu durch die Gegend, wie es nur echte Ninja-Meister können. Die Wand hochlaufen und dann rückwärts auf eine höher gelegene Plattform springen? Kein Problem! Durch das wiederholte Abspringen von einer Wand zur nächsten kann Ryu enge Schächte hinaufspringen. Das An-Wänden-Entlanglaufen ist eine seiner leichtesten Übungen und die Kombination beider Techniken ermöglicht den Zugang zu besonders schwer erreichbaren Bereichen: Da ein Sprung von Wand zu Wand ihn noch etwas höher katapultiert, kann

Ryu in ausreichend engen Bereichen von Wand zu Wand laufend (und springend) jede Höhe erreichen. Das Problem hierbei ist die Steuerung, denn die ist so „intuitiv“, dass man nur gegen eine Wand springen muss, um einen (winkelabhängigen) Wandlauf zu initiieren – und das passiert des Öfteren in Momenten, wo man dies gar nicht will. Da funktioniert die *Prince of Persia*-Handhabung mit einer speziellen Wandlauf-Taste deutlich besser. Die – zum Glück seltenen – Geschicklichkeitstests im Spiel werden durch diese Problematik in Kombination mit der Kamera, die man ständig nachjustieren muss, unnötig schwierig. Überhaupt hätten dem Spiel klar bestimmten Tasten zugewiesene Funktio-

nen nicht geschadet, denn so kommt es vor, dass Sie mitten im Kampf eine am Boden liegende Leiche untersuchen oder durch eine nahegelegene Tür schreiten, anstatt zuzuschlagen – all diese Aktionen liegen nämlich auf der Rechteck-Taste und werden situationsbedingt vom Spiel ausgewählt.

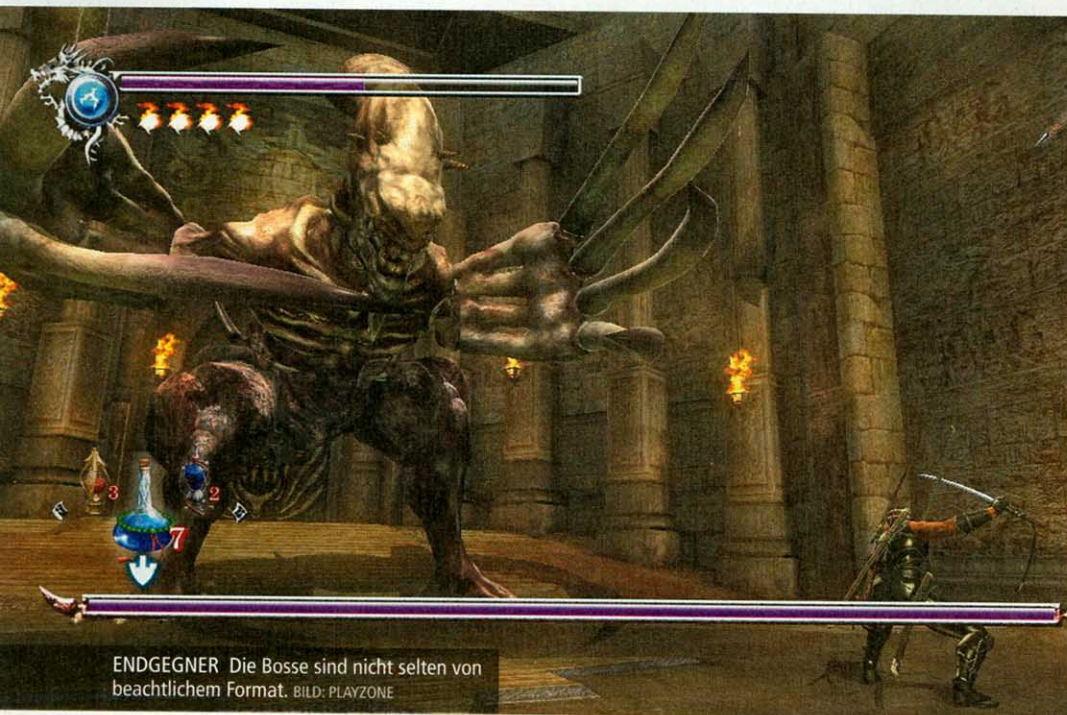
ZWISCHEN DEN GENERATIONEN

Generell ist die Grafik von *Ninja Gaiden Sigma* nach dem Sprung von der Xbox auf die PlayStation 3 höher aufgelöst, doch Auflösung alleine sorgt noch nicht für Next-Generation-Optik. In seinen besten Momenten sieht das Spiel anständig aus und läuft mit superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde, in seinen

schlechtesten merkt man ihm deutlich seine Xbox-Herkunft an – etwa bei den tristen Zimmern des Luftschiffs oder den zweidimensionalen Blutspritzern, die oft über eine Wand hinausragend in der Luft hängen. Auch ist die Unerfahrenheit der Entwickler mit der PS3 deutlich, denn obwohl das Spiel niemals aussieht, als würde es die Konsole in irgendeiner Weise ausreizen, gibt es ab und zu Ruckeleinlagen statt der sonst üblichen 60 Bilder pro Sekunde und – speziell an HD-Fernsehern – unschönes Tearing zu beobachten (quasi „Risse“ im Bild, wenn Einzelbilder nicht rechtzeitig zu Ende berechnet wurden). Zu allem Überfluss gibt's (selbst nach der Installation von Spieldaten auf der Festplatte) immer wieder mal kurze Ladepausen, die auch schon mal mitten im Kampf eintreten können – ärgerlich! Weniger schlimm, aber doch bemerkenswert ist die Tatsache, dass die altbekannten Videosequenzen keine HD-Qualität erreichen – immerhin hat Tecmo etliche davon durch echtzeitberechnete Zwischensequenzen ersetzt, was das Problem umgeht.

WER HAT NOCH NICHT, WER WILL NOCH MAL?

Obwohl *Ninja Gaiden Sigma* mit Rachel erstmals eine zweite Spielfigur, neue Waffen, erweiterte oder umarrangierte Levels und zusätzliche Endgegner bietet, empfiehlt sich der Titel vor allem für diejenigen, die das Xbox-Original noch nicht kennen. Die Neuerungen halten sich insgesamt in Grenzen und sind oft nicht wirklich neu – so spielt sich Rachel zwar anders als Ryu, doch die Bereiche, in denen die extra für sie neu geschaffenen Kapitel spielen, sind schon aus dem Ur-Spiel bekannt. Wer *Ninja Gaiden* noch nicht kennt, den wird das weniger stören, doch sollte er sich vor dem Kauf des hohen Schwierigkeitsgrades bewusst sein. Selbst wer nach zu vielen Bildschirmtoden (und dreimaliger Nachfrage!) gedemütigt in den Ninja-Grünschnabel-Modus umschaltet, wird noch anständig gefordert, sodass Anfänger auf jeden Fall einen großen Bogen um den Titel machen sollten. Fortgeschrittene und Profis werden dagegen ihren Spaß an dem Titel haben – speziell die zahlreichen Boss-Gegner werden Ihnen so manchen Fluch entlocken, bevor Sie sie beim zehnten Anlauf mit etwas Nachdenken und Geschick doch noch in die Knie zwingen. Da weiß man wenigstens, was man geschafft hat! ■





Die Unterschiede stecken im Detail

Auf den ersten Blick sind *Ninja Gaiden Black* (Xbox) und *Ninja Gaiden Sigma* (PS3) fast das gleiche Spiel – von der höheren Auflösung mal abgesehen. Doch wenn man genauer hinschaut, findet man viele Unterschiede.



BILD: PLAYZONE



BILD: PLAYZONE



BILD: PLAYZONE

Rachel spielbar

Die pralle Blondine können Sie bei *Sigma* erstmals selbst steuern. Durch die für Rachel geschaffenen neuen Abschnitte steigt der Umfang des Spiels von 16 auf 19 Kapitel. Auch gibt es im freispielbaren Battle Mode Rachel-Missionen (die Hälfte der 50 Missionen ist *Sigma*-exklusiv).



BILD: PLAYZONE

Umarrangierte Levels

In manchen Details entsprechen die Levels nicht den Xbox-Originalen – manchmal sind es Details wie ein neu gesetzter Laden, manchmal treffen Sie unvermittelt auf einen alten Bekannten oder können einen Abschnitt spielen, der vorher nur als Videosequenz eingespielt wurde.



BILD: PLAYZONE

Neue Gegner

Es wurde nicht nur die Gegnerintelligenz nochmals überarbeitet, sondern es gibt auch einige ganz neue Gegner. Zum Beispiel stellt sich Dokus Handlanger Gamov erstmals zum Kampf – ein äußerst unangenehmer Zeitgenosse!



BILD: PLAYZONE

Neue Waffen

Als ob Ryus Waffenarsenal nicht schon groß genug wäre, gibt es bei *Sigma* auch noch neue Waffen wie das großartige Katana-Duo.



BILD: PLAYZONE

Sixaxis-Support

Zum Verstärken von Zaubersprüchen oder um sich aus dem Griff eines Gegners zu befreien, sollten Sie den Controller schütteln.



MICHAEL PRUCHNICKI

schlägt wild um sich.

Ninja Gaiden Sigma ist ein ganz schöner Brocken. Und das gilt nicht nur für den happigen Schwierigkeitsgrad – ein Umfang von über 20 Spielstunden ist für so einen Actiontitel ja eher untypisch. Auch wenn sich nach einigen hundert besiegten Gegnern doch eine gewisse Eintönigkeit breitmachte, konnte mich das Spiel selbst nach dem x-ten Bildschirmtod immer wieder ans Joypad locken, denn das Kampfsystem ist relativ komplex und funktioniert sehr gut – wenn nicht gerade die Kamera wieder rumzuckt. Die technische Seite (Ruckeln, Tearing, Ladepausen) enttäuscht allerdings.



MAIK BÜTELFÜR

bleibt dem persischen Prinzen treu.

Ich glaube, ich werde alt. Zu hektisch ist mir das Geschehen, zu unübersichtlich die Kameraführung und zu frustrierend die Kämpfe. Natürlich wischt das Kampfsystem in Sachen Komplexität und Funktionalität den Boden mit *Prince of Persia* auf, doch was Spielspaß angeht, hatten Ubisofts Königssohn oder *God of War II* für mich erheblich mehr zu bieten. *Ninja Gaiden Sigma* ist ein sehr gutes Spiel, aber eben nicht für jeden Spieler uneingeschränkt zu empfehlen. Frustresistente Spieler mit schnellem Reaktionsvermögen dürfen sich als Kernzielgruppe betrachten.



NINJA GAIDEN SIGMA

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos/Tecmo
Entwickler:	Team Ninja
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	30. Juni
Spieler:	1
Web:	www.tecmoinc.com
Alternativen:	Devil May Cry 3 (PS2)

- ☒ Gelungene, blitzschnelle Kämpfe
- ☒ Rachel erstmals spielbar
- ☒ Happiger Schwierigkeitsgrad
- ☒ Manchmal Ruckeln/Tearing

WERTUNG

STEUERUNG	77%	GRAFIK	71%	SOUND	76%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	83%		

Ein cooles Kampfsystem, aber technisch wäre hier mehr drin gewesen. Nichts für Anfänger!



BILD: PLAYZONE

Vereinfachter Wasserlauf

Bei *Sigma* reicht es, in Bewegung zu bleiben, um den spektakulären Wasserlauf fortzusetzen – so sind Kämpfe auf dem Wasser kein Problem.



BILD: PLAYZONE



ERWISCHT Steckt Jackie zu viele Treffer ein, färbt sich der Bildschirm langsam rot. Anzeigen gibt es kaum, was der Atmosphäre zugute kommt. BILD: PLAYZONE

The Darkness

Fakten

- Basiert auf dem Comic von Marc Silvestri
- 5 Kapitel (ca. 12 Stunden Spielzeit)
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Bis zu 8 Spieler online
- 576p (4:3 mit Balken), 720p, 1080i

Oder: Der Grund, warum Mafia-Killer keine Superkräfte besitzen sollten.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Anno 1997 wurde aus der Feder von US-Comic-Autor Marc Silvestri einer der wahrscheinlich coolsten Antihelden aller Zeiten geboren: Jackie Estacado, alias The Darkness, nahm die US-Comicleser im Sturm und war so erfolgreich, dass man bereits ein Jahr nach Start der Serie in Verhandlungen über eine Verfilmung des Stoffs steckte. Doch Silvestri wollte sein Baby nicht für halberzige Geschichten hergeben und so dauerte es ganze zehn Jahre, bis Jackie auch außerhalb bunter Comicseiten seinen düsteren Machenschaften frönen durfte. Aber die

Wartezeit war es wert. Die uns vorliegende, fast fertig gestellte Fassung zeigt, dass *The Darkness* ein astreiner Shooter ist, sogar mehr als das.

FAMILIENSTREIT

Die Story des Spiels basiert nur lose auf der des Comics. Eigentlich haben sich die Entwickler nur einige wichtige Figuren geschnappt und sich – mithilfe der Comic-Autoren – eine gänzlich neue Geschichte ausgedacht. Fans des Comics können wir aber beruhigen: Die Story hat es wirklich in sich! Gleich zu Beginn des Spiels geht es heiß her. Nach einer wahnwitzig inszenierten Verfolgungsjagd bekommt

es Auftragskiller Jackie mit seinem Onkel Paulie zu tun, der ihn nur allzu gern von der Gehaltsliste streichen würde. Als aufgrund eines Familienfluchs an Jackies 21. Geburtstag auch noch die finstere Macht der Darkness in ihm erwacht, beginnen sich die Ereignisse zu überschlagen. Bei einigen Sequenzen erhalten Sie sogar einen sich umdrehenden Magen gratis dazu. Und das nicht nur wegen der selbst in der deutschen Fassung nicht zimperlichen Gewaltdarstellung, sondern besonders wegen der perfekt getimten Erzählweise. Aber genau dadurch driftet das Spiel zu keinem Zeitpunkt ins Langweilige ab. Doch nicht nur die Story

Sittenhüter, bitte weggucken!

Die deutsche Version von *The Darkness* wird geschnitten sein. Wirkt sich die Zensur auf den Spielspaß aus?

Bereits der Comic lebte teilweise von der drastischen Gewaltdarstellung und der wenig schmeichelhaften Ausdrucksweise der Mafiärüpel. Zumindest die ‚Fucks‘, ‚Shits‘ und einige weitaus schlimmere Ausdrücke sind aber auch in der deutschen Version erhalten geblieben und in Untertiteln nicht minder deftig übersetzt worden. Einzig und allein bei der Gewaltdarstellung muss der deutsche Spieler Abstriche in Kauf nehmen. Wenn Sie mit der Kraft

der *Darkness* einen Gegner aufspießen oder ihm das Herz aus der Brust

reißen, wird dabei aber lediglich auf die Darstellung von spritzendem Blut oder des noch pochenden Herzens verzichtet. Die eigentlichen Aktionen sind auch in der deutschen Fassung ausführbar. Das Gameplay selbst leidet also nicht, allerdings merkt man, dass hier etwas fehlt. Dadurch sind lediglich in der düsteren und gewalttätigen Atmosphäre leichte Abstriche zu verzeichnen.



» Besonders wegen der perfekt getimten Erzählweise erhalten Sie einen sich umdrehenden Magen gratis dazu. «



ÜBERMACHT Die Tentakel fauchen, die Darklinge drehen durch, die Gegner machen sich ins Hemd. BILD: PLAYZONE

ist mitreißend, auch das Gameplay bietet abwechslungsreiche Aufgaben.

FAULIGER BIG APPLE

In New York ist die Hölle los. Bandenkriege, Mafia-Machenschaften, korrupte Polizisten und Sie mittendrin. Wer sich da nicht in seiner Umgebung auskennt, hat schlechte Karten. Die Spielwelt ist aber so schlüssig aufgebaut, dass Sie sich schnell zurechtfinden werden. Einzelne Stadtgebiete, die in ihrer Größe relativ überschaubar sind, sind durch eine U-Bahn-Linie miteinander verbunden. In den Bahnhöfen selbst hängen zudem überall Schilder, die Ihnen verraten, zu welchem Stadtteil Sie sich gerade

begeben. Die New Yorker U-Bahn ist zugleich der belebteste Teil der Stadt. Überall treffen Sie hier Nebenfiguren, von denen einige sogar kleine Zusatzaufgaben für Sie parat haben. Wenn Sie einer alten Dame dabei helfen, ihr verlorenes Armband zu finden, oder für Ihre Mafia-Kumpels ein paar nervige Dealer um die Ecke bringen, winken kleine Notizzettel mit Telefonnummern. Solche Zettel finden Sie aber auch überall in der Spielwelt verstreut. Egal ob während aufreibender Ballerpassagen, beim Auslösen von Fallen in der Kanalisation, während der Flucht vor einem Helikopter oder hinter einem Geschützturm, halten Sie die Augen offen! Denn klingeln Sie bei solchen



GOSSE Die Umgebungen sind atmosphärisch ausgeleuchtet und sorgen für angespannte Stimmung. BILD: PLAYZONE



FULMINANTER AUFTAKT Die Intro-Sequenz ist klasse inszeniert. BILD: PLAYZONE

Nummern an einem Telefon durch, winkt Bonusmaterial wie zum Beispiel einige Ausgaben der Comics, die Sie dann auf der Mattscheibe lesen können. Dafür empfehlen wir aber einen HD-Fernseher. Die Untertitel im Spiel sind zwar auch auf einem Röhrenfernseher noch gut lesbar, die kleinen Comicpanels sind hier aber nur noch schwer zu entziffern.

PARALLELWELT

Nicht so leicht hat man es hingegen in der Otherworld. Im Verlaufe des Spiels verschlägt es Sie zweimal in diese mysteriöse Umgebung. Hierbei handelt es sich um eine garstige Horrorvision des Ersten Weltkrieges, in der Ihnen entstellte

CONTROLLER-CHECK

So kontrollieren Sie die Dunkelheit



FÄHIGKEITEN

Drücken Sie das Digikreuz nach links oder rechts, wählen Sie eine Waffe aus. Mit oben und unten wechseln Sie hingegen durch die Fähigkeiten der Darkness, von denen im Spielverlauf immer mehr einsetzbar werden. Zur Auswahl stehen das Herumschlingeln mit einem Tentakel, das Ausführen eines Tentakelschlages (später können Sie damit auch Gegenstände aufnehmen und durch die Gegend werfen), die Verwendung besonderer Darkness-Feuerwaffen sowie das Herbeirufen eines schwarzen Loches.



ALTERNATIV Wie Sie in die Otherworld gelangen, verraten wir Ihnen nicht. Nur so viel: Es wird Ihnen den Atem stocken lassen. BILD: PLAYZONE

DER BEWEIS Diese Typen hier sind nicht nur dumm, sondern auch verdammt hässlich. BILD: PLAYZONE



DRECKSAU Mike Pattons Organ passt wie die Faust aufs Auge. So etwas Fieses haben wir selten zuvor gehört. BILD: PLAYZONE



die Sonne verdunkelt sich immer mehr.

deutsche Soldaten gegenüberstehen. Diese sind nicht nur weitaus hässlicher als der New Yorker Mob, sondern auch noch schwer auszuschalten, da es sich bei den Schergen um wandelnde Tote handelt. Sie müssen sie schon ihrer Seelen und Herzen berauben, damit sie sich nicht wieder aufrappeln. Gut, dass die Darkness immer hungrig ist.

ARE YOU READY FOR SOME DARKNESS?

Auf Knopfdruck erwecken Sie die finstere Kraft der Darkness, die durch zwei tentakelförmige Wesen an beiden Seiten des Bildschirms dargestellt wird. Dank diverser Fähigkeiten, die man nach und

nach im Spiel erhält, können Sie Gegner also nicht nur mit roher Waffengewalt aus dem Weg räumen. Schicken Sie eines der Tentakel auf die Reise, können Sie Gegner aus dem Hinterhalt förmlich zerfleischen, mit einem gezielten Tentakelschlag aber auch einfach „nur“ aufspießen. Später können Sie Gegenstände durch die Gegend werfen und erhalten sogar ein schwarzes Loch, das Ihre Widersacher durch die Gegend wirbelt und ihnen dabei alle Knochen im Leibe bricht. Verfüttern Sie die Herzen und Seelen besiegtter Feinde an Ihre Tentakel, gewinnt die Darkness weiter an Kraft – allerdings nur im Dunkeln. Zu viel Licht schwächt Ihre Macht, wes-

wegen Sie Lichtquellen stets zerstören sollten. Ist es dunkel genug, können Sie sogar Darklinge (kleine fiese Gehilfen) beschwören, die stets freche Sprüche auf den Lippen haben. Insgesamt gibt es vier solcher putzmunteren Wesen, die auf verschiedene Weise angreifen. Dem Nahkämpfer können Sie sogar im Spiel versteckte Kostüme verpassen, die ihn in seiner Angriffsart beeinflussen. Leider offenbart sich hier aber auch der einzige Mangel von *The Darkness*: die KI. Nicht immer agieren Gegner und Mitstreiter sinnvoll. Gelegentlich feuert der mit einem MG bewaffnete Darkling gegen eine Wand, weil dahinter ein Gegner steht, oder bleibt im Laufen an Gegen-



ständen hängen. Doch davon abgesehen funktioniert *The Darkness* sehr gut, sämtliche Features werden sinnvoll eingesetzt und machen das Spiel zu einem echten Erlebnis.

DAS GEHACKTE BITTE SCHÖN BLUTIG

The Darkness ist nichts für schwache Gemüter und schon gar nichts für minderjährige Spieler. Selbst in der deutlich geschnittenen deutschen Fassung stept der Bär wie in kaum einem zweiten Shooter (siehe Extrakasten). *The Darkness* hat aber nicht nur die bislang derbsten Gewaltorgien für die PS3 zu bieten, sondern auch eine der bislang schönsten Präsentationen. Da Licht, wie beschrieben, eine große Rolle spielt, haben sich die Entwickler hier besonders viel Mühe

gegeben. Das schummrige Licht taucht die Umgebungen stets in eine beklemmende Atmosphäre. Dass einige Räume und Objekte eigentlich etwas eckig sind, fällt da kaum auf. Denn trotz vieler Ecken und Kanten wirken sie sehr detailliert und werfen Schatten, die für nur noch mehr Atmosphäre sorgen. Die ruhige Musik unterstreicht den sinistren Touch des Spiels, wird in Actionsequenzen aber von treibendem Metal ersetzt. Ein Schmankerl ist zudem die Sprachausgabe. Alle Figuren im Spiel werden durch hervorragende englische Sprecher in Szene gesetzt, ein echtes Highlight ist dabei Mike Patton (bekannt durch seine Bands Faith No More und Fantômas), der der dämonischen Kraft Darkness seine Stimme leiht. Und wenn der einem böse Sprüche

entgegenkeift, bekommt man es mit der Angst zu tun. Wer sich davon erholen will, kann auch an einem der im Spiel verteilten Fernseher entspannen. Dank des Speicherplatzes, der bei der Blu-ray-Disk zur Verfügung steht, können Sie sich Filme wie *To Kill a Mockingbird* (Wer die Nachtigall stört), aber auch Cartoons und Musikvideos reinziehen!

WERTUNG? HOCH!

In der uns vorliegenden Version waren die Multiplayer-Modi schon anwählbar, aber noch nicht spielbar. In einem ausführlichen Nachtest werden wir besonderes Augenmerk auf diese Spielmodi werfen und *The Darkness* zudem eine endgültige Wertung geben. Aber der Hinstempel ist dem Titel auf jeden Fall schon gewiss. ■

Detail-Check

Mit einem Mafioso ist nicht zu scherzen. Jackie Estacado übernimmt (unter Vorbehalt) die Genre-Führung.



BILD: PLAYZONE



BILD: PLAYZONE

THE DARKNESS

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Besonders durch die geniale Atmosphäre kann man sich nur schwer vom Spiel lösen. Abwechslungsreiche Missionen und Teilziele halten die Motivation oben.

Missionsdesign: Keine Einzellevels, sondern mit einander verbundene Stadtbereiche.

Wiederspielwert: 50 Bonusziele, Nebenmissionen und die Schwierigkeitsgrade motivieren längerfristig.

Speichermanagement: Automatisches Speichern an großzügig verteilten Checkpoints.

Schwierigkeitsgrad: Drei Schwierigkeitsgrade; auf „leicht“ angenehm zu spielen, aber nicht zu einfach.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Fast konstante 30 Bilder pro Sekunde. Seltene und geringfügige Slowdowns.

Soundeffekte: Die englischen Sprecher sind hervorragend. Auch Effekte und die witzigen Sprüche der Darklings sorgen für Atmosphäre.

Musik: Die eher ruhigen, atmosphärischen Klänge werden während Kampfsequenzen von krachendem Metal abgelöst.

MULTIPLAYER (WERTUNG FOLGT!)

Splitscreen: Nein

LAN-Modus: Ja

Mehrspieler-Maps: 4 Deathmatch- und 4 Capture-the-Flag-Karten.

Online-Modus: Ja, 4 oder 8 Spieler

Mehrspieler-Maps online: 8

Spielmodi: 4

Kooperativ-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG



RESISTANCE: FALL OF MAN

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Solo-Modus hat eine ordentliche Spielänge und motivierende Bonusziele. Besonders die Mehrspieler-Optionen verschaffen dem Spiel hier Bestnoten.

Missionsdesign: Sehr lineare, in sich abgeschlossene Levels, deren Qualität stark schwankt.

Wiederspielwert: Zahlreiche Bonusziele und Extraaufgaben motivieren zum mehrmaligen Durchspielen.

Speichermanagement: An ausreichend vorhandenen Checkpoints speichert das Spiel automatisch.

Schwierigkeitsgrad: Drei Schwierigkeitsgrade; schon auf „leicht“ nichts für blutige Anfänger.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Konstante 30 Bilder pro Sekunde. Keinerlei Ruckler oder Slowdowns.

Soundeffekte: Die deutschen Sprecher sind in Ordnung, die englischen sind erheblich besser, der Sound ist sehr gut.

Musik: Während des Spiels ertönen nur selten musikalische Klänge, die sich dann auch dezent im Hintergrund halten.

MULTIPLAYER ★★★★★

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler

LAN-Modus: Ja

Mehrspieler-Maps: 11

Online-Modus: Ja, bis zu 40 Spieler

Mehrspieler-Maps online: 10

Spielmodi: 6

Kooperativ-Modus: Offline für 2 Spieler

GESAMTWERTUNG



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

hatte einen spektakulären 21ten.

Ich muss zugeben, dass ich nicht ganz unvoreingenommen an *The Darkness* herangetreten bin. Immerhin handelt es sich hier um die Versoffung einer meiner Lieblings-Comic-Serien. Ich habe die Comics inhaliert und jede Sonderausgabe ordentlich eingeschweift im Schrank liegen. Die Erwartungen und Vorfreude waren dementsprechend hoch, gleichzeitig gab es die Befürchtungen, dass das Spiel ein lieblicher Lizenztitel werden könnte. Aber die Entwickler von Starbreeze haben mich mehr als nur zufriedengestellt. *The Darkness* ist für mich schon jetzt der Shooter, wenn nicht sogar das Spiel des Jahres! Die völlig neue Story ist packend inszeniert, die Fähigkeiten der Darkness sind extrem cool umgesetzt und der Mix aus Shooter- und Adventure-Passagen funktioniert hervorragend. Aber Sie müssen die Comics nicht kennen, um mit diesem Titel Spaß zu haben. Volljährigen Spielern kann ich *The Darkness* nur wärmstens ans Herz legen, egal ob Fan oder nicht.



THE DARKNESS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Starbreeze Studios AB
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1 (-8 online)
Web:	www.thedarknessisspreading.com
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- ☑ Ungemein dichte Atmosphäre
- ☑ Cool umgesetzte Superkräfte
- ☑ Cleverer Mix aus Action und Adventure
- ☑ KI zeigt gelegentlich Aussetzer

WERTUNG 80% 82% 90%

EINSCHÄTZUNG



Beklemmende Atmosphäre, abwechslungsreiche Action, cooles Gameplay. Grandios!

ZIELWASSER Nicht nur die Gegner, sondern auch Ihre Kameraden sind äußerst treffsicher. BILD: PLAYZONE

KA-BOOM Nicht immer ist Taktieren die beste Wahl. Nur gut, dass wir C4 im Gepäck haben. BILD: PLAYZONE

Terroristenhatz in der buntesten und glitzerndsten Stadt der Welt

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Fakten

- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Xbox-360-Portierung
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 12-15 Stunden
- 2-Spieler-Koop via Splitscreen
- Online und via LAN gegen 15 Spieler
- Snake-Cam wahlweise via Sixaxis steuerbar

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Endlich ist die Rainbow-Six-Einheit auch auf der PS3 angekommen. Nachdem die Tom-Clancy-Sprösslinge bereits auf der Xbox 360 ihren Dienst erfolgreich angetreten haben, dürfen sie nun auf Sonys neuer Wunderkiste die Welt vor den Terroristen retten. Angesichts der technisch durchwachsenden Ubisoft-Portierung von *Splinter Cell: Double Agent* durfte man gespannt sein, ob die handwerkliche Seite diesmal mit der Brillanz der 360-Fassung mithalten kann. So viel sei verraten: Sie kann.

ACTION IM VORDERGRUND

Trotz der namhaften Unterstützung des Bestseller-Autors Tom Clancy (siehe Infokasten) ist die Story schnell erzählt: Terroristen bedrohen die nationale Sicherheit und nur die Rainbow-Six-Einheit kann sie noch aufhalten. Keine wirklich originelle Ausgangsbasis. Das haben sich wohl auch die Entwickler gedacht und komplett auf erzählerisch ausufernde Zwischensequenzen verzichtet. Lediglich in tristen Hubschrauber-Briefings wird die müde Story vorangetrieben. Doch nun zu weitaus weniger ermüdenden Themen: Das Gameplay der Rainbow-

Reihe hat sich mit Vegas deutlich in Richtung Action-Shooter entwickelt. Während Sie Ihren Teamleader weiterhin aus der Ego-Ansicht steuern, geht dieser per Knopfdruck bei jeder Gelegenheit in Deckung. Die Perspektive wechselt dann zwecks Übersichtlichkeit in die Außenansicht und lässt Sie so bequem Ihre Umgebung auskundschaften. Des Weiteren befehlen Sie Ihr Zwei-Mann-Team nun kontextsensitiv und weitaus geschmeidiger als noch in den Vorgängern. Schicken Sie Ihr Team von A nach B oder lassen Sie sich bequem Türen freisprengen – alles kein Problem, Ihre Mannen gehorchen

18+

ALTERSFREIGABE

VIDEO AUF DVD

87%
PLAYZONE
MEHRSPIELER-HIT

87%
PLAYZONE
EINZELSPIELER-HIT

BUDDHA Trotz der heiligen Umgebung bleibt keine Zeit für Gebete. Stürmen Sie das Hotel! BILD: PLAYZONE



VOGELFREI Ihre Kollegen im Hubschrauber haben diese Explosion leider nicht überlebt. BILD: PLAYZONE



» Wenn Sie Ihre Schachzüge in Sonys SOCOM-Reihe erlernt haben, werden Sie sich ein wenig unterfordert fühlen. «

Ihnen rasch aufs Wort (oder vielmehr auf den Tastendruck). Und auch die KI spielt mit. Ihre Mitstreiter gehen selbstständig in Deckung und feuern unter Beschuss gerne mal zurück, auch wenn Sie ihnen diesen Befehl nicht erteilt haben. Dieses autonome Verhalten ist kein Zeichen von Befehlsverweigerung, sondern nur das logische Verhalten intelligenten Denkens. Ein weiteres Indiz für die Cleverness: Haben sich eine Vielzahl von Terroristen an einem Punkt verschanzt, werden Ihre Mannen nicht blind ins Mündungsfeuer ihrer Gegner rennen: „Nein, Sir, das können wir nicht tun“, heißt es dann trotz-

In modernen Special-Force-Einheiten herrscht nun mal Demokratie.

NOTAUFNAHME

Hat es Ihre Kollegen dennoch einmal dahingerafft, heißt es die Beine in die Hand nehmen. Bevor der Herzstillstand einsetzt, müssen Sie (oder Ihr verbleibender Kamerad) mit der Zauberspritze zum gefallen Soldaten eilen und diesen schnell wieder fitspritzen. Geht er nämlich hops, heißt es auch für Sie Game Over. Diese Bildschirmblendung sollten Sie allerdings tunlichst vermeiden, denn eine Quick-Save-Funktion gibt es nicht. Dafür

Ein Mann, viele Universen

Quelle: www.ambassadeur.net

Der ehemalige Versicherungsmakler und heutige Bestseller-Autor Thomas Leo Clancy Jr. (*12. April 1947 in Baltimore, Maryland, USA) bürgt mit seinem Namen nicht nur für erstklassigen Lesestoff, sondern auch für sichere Spielhits. Bereits 1996 war er Mitbegründer der Software-Schmiede Red Storm Entertainment und legte somit den Grundstein für kommende Videospiel-Franchises. Seine Polit-Thriller sind vor allem für ihren



Detailreichtum bekannt. Besondere Beachtung in seinen meist proamerikanischen Geschichten schenkt er dem Militär und Geheimdienst. Diese Vorliebe hat sich sodann auch in seiner „Spielografie“ bemerkbar gemacht. Während der erste Titel unter seinem Namen noch wenig Beachtung fand (*Tom Clancy's Politika*), horchte man in der Spielebranche 1998 erstmals auf: Der Erfolg des PC-Taktik-Shooters *Tom Clancy's Rainbow Six* überzeugte den Publisher Ubisoft so sehr, dass die Franzosen das Entwicklerstudio im Jahr 2000 aufkauften. Seitdem geben Tom Clancy und Ubisoft ein bärenstarkes Team ab, das u. a. mit der *Splinter Cell*-Reihe 2002 das Stealth-Genre neu definierte.

Weitere Marken von Tom Clancy / Ubisoft:

- *Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown* (2005, PS2)
- *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter* (2006, PS2)
- *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* (2006/07, PS2, PS3)
- *Tom Clancy's End War* (2008, PS3)

aber rar gesäte Checkpoints, die Sie immer wieder nach hinten katapultieren. Denn der Schwierigkeitsgrad ist nichts für Kriegsdienstverweigerer. Da es keine Lebensenergie-Anzeige gibt, vertragen Sie realistischerweise nur wenige Kugeln, bevor Sie das Zeitliche segnen. Schon bei einem Treffer verwischt der Bildschirm und Ihnen wird unmissverständlich klargemacht, dass Sie sich schleunigst einige Sekunden erholen müssen. Dann ist Ihre Lebensanzeige quasi wieder bei 100 Prozent angelangt. Was für Sie gilt, gilt glücklicherweise auch für Ihre Gegner: Nach ein, zwei Treffern sterben

CONTROLLER-CHECK

Voll beladen und höchst durchdacht

Zwar ist jeder Button mit einer wichtigen Funktion belegt, dank der kontextsensitiven und selbsterklärenden Steuerung werden sich aber auch Einsteiger gut zurechtfinden.



AUTSCH! Dass Sie getroffen wurden, macht sich an diesem hübschen Verwischeffekt bemerkbar. BILD: PLAYZONE



Die voll beladene Standardeinstellung lässt Sie überraschend flüssig und intuitiv in ganz Las Vegas agieren. Zudem bietet Ihnen Ubisoft die Auswahl aus zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten, u. a. ein Schema für Linkshänder. Gepaart mit der Freiheit, die Snake-Cam wahlweise per Sixaxis- oder Stick-Steuerung zu bewegen und die X/Y-Achsen-Sensitivität nach eigenem Gusto anzupassen, dürfte jeder Spieler seinen steuerungs-technischen Frieden finden.

sie den KI-Tod. Ihre Kontrahenten sind im Übrigen recht clever: Ziemlich treffsicher gehen die Bösewichter schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad zu Werke. Und auch cleveres Flankieren steht an der CPU-Tagesordnung.

TAKTISCH ENTSCHLACKT

Der Missionsverlauf lässt Sie nicht nur im titelgebenden Las Vegas verweilen, sondern schickt Sie in zahlreichen Außen- und Innenarealen durch Mexiko, düstere Minengebiete und ein baufälliges Hotelgebäude. Dabei geht es meist geradlinig zu, nur in einigen wenigen Schlüsselsituationen ist das Abzweigen und Abkürzen möglich. Wenn Sie beispielsweise Geiseln aus den Fängen der Terroristen befreien oder einen NPC eskortieren müssen. Kundschaften Sie via „Snake-Cam“ die Situation aus und teilen Sie Ihren Jungs mit, welcher Geiselnnehmer als Erster unter Beschuss genommen werden soll. Taktiker legen den Fieslingen eine Rauchgranate ins Nest, um so die geblendeten „Tangos“ (Bezeichnung für Terroristen im *Rainbow Six*-Universum) per Infrarot-Visor gezielt auszuschalten. Auch das Spähen via Nachtsicht-Modus ist möglich. Im Grunde war's das aber auch

schon mit dem Taktieren. Wenn Sie Ihre Schachzüge aus Sonys *SOCOM*-Reihe erlernt haben, werden Sie sich von *Rainbow Six Vegas* in dieser Hinsicht ein wenig unterfordert fühlen.

Neben der Einzelspielerkampagne sorgt der Multiplayer-Part für Kurzweil: In 19 verschiedenen Maps können Sie mit einem Freund zusammen auf Terroristenjagd gehen. Ebenfalls im Splitscreen dürfen Sie den Storymodus kooperativ durchspielen. Über das PlayStation-Netzwerk können Sie sich zudem Ihren eigenen Charakter zusammenbasteln und gegen bis zu 15 Spieler online oder im lokalen Netzwerk antreten. Der Online-Part konnte leider bis Redaktionsschluss nicht getestet werden.

Wie bereits eingangs erwähnt, erwartet Sie technisch eine saubere Portierung der Xbox-360-Fassung. Die PS3-Umsetzung sieht ihrem grandiosen Microsoft-Vorbild zum Verwechseln ähnlich, auch wenn hier und da einige Texturen nicht ganz so beeindruckend daherkommen wie auf der 360. Dafür läuft das Spiel fast immer flüssig und überzeugt mit hübschen Licht- und Explosionseffekten aus der Spielhölle Vegas. Nur der Soundtrack hätte deutlich pompöser ausfallen dürfen. ■



ONUR
YILDIRAN
steht auf Teamplay.

Generalüberholung geglückt: Dank der intuitiven Steuerung flitze ich mit meinen Mannen geschmeidig durch Vegas und ballere mir wie in reinrassigen Ego-Shootern den Weg frei. Das Taktieren kommt zwar auch nicht zu kurz, *SOCOM*- und *Ghost Recon*-Tüftler werden jedoch die spielerische Komplexität dieser Titel vermissen. In *Rainbow Six Vegas* sind die Schachzüge in simplen Kommandos flott ausgeführt. Verglichen mit der erstklassigen grafischen Präsentation hinkt die Pseudo-Story erzählerisch zwar deutlich hinterher, dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch. Die Konkurrenz aus eigenem Hause, *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, muss sich schon jetzt warm anziehen!



RAINBOW SIX VEGAS

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	28. Juni 2007
Spieler:	1-16
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	SOCOM U.S. Navy Seals

- ✓ Flottes und actionreiches Gameplay
- ✓ Intuitive Steuerung
- ✓ Clevere KI
- ✓ Taktisch begrenzt

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 80% SOUND 70%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
87% **87%**

Taktisch zwar limitiert, dafür flott und eingängig: Das Rainbow-Team überzeugt auch Taktikmuffel.



ORIGINAL Ob Klassenzimmer oder Gemeinschaftsraum – Hogwarts wurde originalgetreu nachgebaut. BILD: PLAYZONE



DRAMATISCH Harry muss seinen Cousin vor Dementoren retten. BILD: PLAYZONE



BONUS Im Schloss verteilt findet man allerlei Zusatzaufgaben. BILD: PLAYZONE

Harry Potter und der Orden des Phönix

Das magische Wunderkind zieht in die Schlacht gegen das Böse!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Man wird mit der Zeit ja so vergesslich. Gerade noch hatte ich mir den Trailer vom kommenden Film angeschaut und eine leichte Vorfreude gespürt, da trudelte auch schon das dazugehörige Spiel ein – noch dazu für die PlayStation 3. Schnell wurden Erinnerungen an öde Lizenzspiele ohne Charme wach, die den Filmen kaum und den Büchern überhaupt nicht gerecht werden. Ist auf der nächsten Konsolengeneration nun alles anders oder nur hübscher?

KEIN SCHAUSPIELTALENT

Nun, hübscher ist es auf jeden Fall. Harry, Ron und Hermine sehen ihren Filmvorbildern zum Verwechseln ähnlich und auch Stars wie Gary Oldman als Sirius Black erkennt man auf den ersten Blick. Leider beschränkt sich die Mimik der fotorealistisch nachgebildeten Charaktere auf ein Minimum und Gespräche wirken etwas emotionslos. Störender ist allerdings das hohe Erzähltempo und die vielen ausgelassenen Teile der Geschichte. Sicher ein Manko, mit dem auch der Film zu kämpfen haben wird, doch im Spiel dürften Neulinge keine Chance haben, zu durchschauen,

worum es hier überhaupt geht. Kein großes Problem, schließlich richtet sich das Spiel in erster Linie an Fans der Reihe und die dürften damit klarkommen. Spielerisch erkennt man durchaus Parallelen zu *Bully* auf der PS2, auch wenn Harry Potter nur ein Bruchteil der Nebenaktivitäten zur Verfügung stehen, die im Rockstar-Spiel für Zeitvertreib sorgten. Immerhin: Das den Filmsets nachempfundene Hogwarts sieht klasse aus und ist frei begebar. Für Fans ist schon allein diese Erfahrung den Kauf wert. Das kann man von den meist eintönigen und auf ständigen Wiederholungen basierenden Missionen nicht gerade behaupten. Man wedelt etwas mit dem Zauberstab und erledigt simple Aufgaben für seine Mitschüler oder Lehrer. Erst gegen Ende des Spiels kommt mehr Tempo ins Spiel und sogar so etwas wie Dramatik auf, wenn man mit Dumbledore in den finalen Kampf zieht. Auch wenn das Zaubern mit dem Zauberstab durchaus gelungen implementiert wurde, echte Begeisterung will sich einfach nicht einstellen. Was bleibt, ist ein solider Lizenztitel, der auf Nummer Sicher geht und vor allem durch fehlenden Charme und einfallloses Missionsdesign Punkte verspielt. ■



MAIK BÜTEFÜR

hat auch einen Zauberstab.

Ich hab mir sämtliche Hörbücher gegeben (die übrigens dank Rufus Beck hervorragend sind!) und mittlerweile auch die vier Filme geschaut, ich kann also durchaus was mit der Figur und dem Universum von Harry Potter anfangen. Und dennoch (oder gerade deswegen) wirkt das Spiel erschreckend seelenlos und kalt. Da hilft es auch nicht viel, dass die Entwickler handwerklich keine großen Patzer gemacht haben.



HARRY POTTER 5

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA UK
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. Juni 2007
Spieler:	1 Spieler
Web:	www.eagames.de
Alternativen:	Bully (PS2), Beyond Good & Evil (PS2)

- ✓ Handwerklich solide
- ✓ Frei begebares Hogwarts
- ✓ Eintöniges Missionsdesign
- ✓ Professionelle, aber lieblose Präsentation

WERTUNG

STEUERUNG	79%	GRAPHIK	70%	SOUND	76%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	75%		

Das frei erforschbare Hogwarts macht Spaß, Missionsdesign und Erzählweise enttäuschen.

Fakten

- Hogwarts wurde den Filmsets nachempfunden
- Ca. 8 Stunden Spielzeit
- Für Einsteiger
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i, 50 Hz
- Dolby Digital 5.1

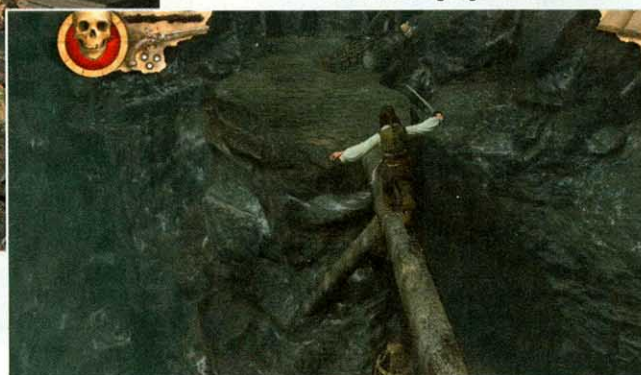




FILMSCHAUPLATZ Sie übernehmen zeitweise auch die Rolle der anderen Filmfiguren. BILD: PLAYZONE



GLANZSTÜCK Die Charaktermodelle sind allesamt sehr gut getroffen. BILD: PLAYZONE



BALANCEAKT In solchen Passagen halten Sie die Balance durch die Motion-Sensor-Features des Sixaxis-Controllers. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Elf Levels
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i/p
- Mehrspieler-Modus für maximal 2 Spieler
- Basiert auf dem zweiten und dritten Film

Pirates of the Caribbean Am Ende der Welt

Auf der PS3-Umsetzung lastet in der Tat ein Fluch.

AUTOR: UDO CRNJAK



Kein Hollywood-Blockbuster ohne Videospiel. Gemäß dieser Maxime erwartet uns begleitend zum Kinostart von *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* der volle Software-Rundumschlag. Während normalerweise alle Plattformen mit grafisch angepassten Versionen beliefert werden, unterscheidet sich die PS3-Fassung auch in Sachen Gameplay von den PS2- und PSP-Varianten.

NEXT-GEN-PIRATERIE

Sie übernehmen auch auf Sony's aktueller Next-Gen-Konsole die Rolle des „Vorzeigepiraten“ Käpt'n Jack Sparrow und erleben in Begleitung von Will Turner und den anderen bekannten Filmcharakteren die Ereignisse des zweiten und dritten Streifens in mal mehr, mal weniger abgewandelter Form. In der Third-Person-Perspektive rennen, kämpfen und klettern Sie durch die teilweise recht schicken Filmschauplätze. Leider hört sich das spannender an, als es letztendlich geworden ist. Sie erledigen immer dieselben uninspirierten

Aufgaben und stolpern auf Ihrem Weg von einem Kampf in den nächsten, alle laufen nach demselben Muster ab und nerven bereits nach kurzer Zeit. Zwar haben die Entwickler dem Kampfsystem einige Features, wie zum Beispiel Konter, Spezialattacken, Griffe und besondere Finishing-Moves, verpasst, die grundsätzlich reizvoll klingen, nur leider ist die Steuerung viel zu schwammig und unpräzise. Gerade dadurch haben Sie nie wirklich die volle Kontrolle über das Geschehen. Die vereinzelt Mann-gegen-Mann-Duelle bringen da auch nur bedingt Abwechslung ins Spiel, da die Inszenierung dieser Passagen viel zu unspektakulär ist. Auch mit dem Mehrspieler-Modus haben die Entwickler dem Spiel keinen großen Gefallen getan. Sie können sich mit einem Kumpel entweder duellieren oder spielen eine der Passagen des Hauptspiels nach, in denen Ihnen eine zweite spielbare Figur zur Seite steht. Zumindest in technischer Hinsicht hat der Titel durch die guten Charaktermodelle und zeitweise hübschen Umgebungen einige Glanzmomente. ■



UDO CRNJAK

Findet den Film viel besser...

Wenn mich die Vergangenheit eines gelehrt hat, dann, dass ich von Filmumsetzungen nicht viel erwarten soll. Leider trifft diese Video-spielweisheit auf *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* so zu, wie es schon lange nicht mehr der Fall war. Sich ständig wiederholende Aufgaben, die halbgeare Steuerung und die immer gleichen und zähen Kämpfe sorgen bereits nach kurzer Zeit für Langeweile. Auch wenn die eingestreuten Duelle etwas Abwechslung ins Spiel bringen, reicht das nicht mehr aus, um die Motivation anzuheben. Einzig einige ansehnliche Umgebungen, die wirklich gut getroffenen Charaktermodelle und ihre Animationen können hin und wieder überzeugen.



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Genre:	Action
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Eurocom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	29. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.disney.de
Alternativen:	Genji: Days of the Blade

- ☒ Schicke Optik
- ☒ Langweiliges Spieldesign
- ☒ Träge, unpräzise Steuerung
- ☒ Unspektakuläre Inszenierung

WERTUNG 60% 63% 75%

MULTIPLAYER 51% SINGLEPLAYER 52%

Leider in nahezu allen Bereichen misslungene Filmumsetzung des karibischen Abenteuers. Lediglich die Optik kann stellenweise punkten.

Top-Hardware geschenkt!



Jetzt das **PLAYZONE-Plus-Abo** bestellen und den praktischen Converter abstauben!



Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo!

Ihre PlayStation-2-Controller verstauben in der Ecke, seit Sie sich Sonys neue Wunderkiste gekauft haben? Das muss nicht sein, denn dank des praktischen Converters aus dem Hause SpeedLink können Sie Ihre alten Pads jetzt auch an der PlayStation 3 verwenden!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtli-
cher Abo-Angebote
und Prämien von
PLAYZONE und weiterer
COMPUTEC-Magazine.

PLAYZONE

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Abo mit DVD!**

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls von o. g. Anschrift abweichend):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Controller Converter PS2 zu PS3
Prämien-Nr. 003230

(Lieferung, solange Vorrat reicht)

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen
gesetzlicher Vertreter)



GEWALTIG Indianerfrau Shania kann sich im Kampf jederzeit in einen Dämon verwandeln. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 50 Hz mit Balken, 60 Hz Vollbild, 4:3
- Ring-Kampfsystem
- Komplett englisch
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Spielzeit 35 – 40 Stunden

Shadow Hearts: From the New World

Jetzt auch in Deutschland: Das RPG-Roulette rotiert in die dritte Runde.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Nun also doch: Mit über einjähriger Verspätung gegenüber dem US-Release hat uns Nautilus' Ring-RPG ein drittes Mal erreicht. Während die Vorgänger mit abgedrehtem Japano-Humor und düsterer Gruselatmosphäre glänzten, hat man sich für Teil 3 ein gänzlich neues Ausgangsszenario erdacht. Die tragisch-düstere Liebesgeschichte um Yuri und Alice gehört der Vergangenheit an, nun meldet sich ein milchbubiger Drei-Käse-Hoch aus einer neuen Welt.



EISZAUBER Grafisch protzt das Magiesystem nicht gerade mit spektakulären Lichteffekten. BILD: PLAYZONE



GRUPPENFOTO Der alternde Ninja Frank ist sicher das humoristische Highlight in Ihrer sechsköpfigen Party. BILD: PLAYZONE



ALBERN Selbst das mehrfach gesuchte Killerpärchen spart nicht mit Slapstickeinlagen. BILD: PLAYZONE



DARÜBER LACHT DIE WELT

Nicht nur der Held des Spiels schlägt eine sanftere Richtung ein. Auch die Horror-Atmosphäre der Prequels ist nun fast vollständig dahin. Stattdessen konzentrierte man sich bei Nautilus auf eine hauptsächlich humoristische Erzählweise. Beispiel gefällig? Nachdem Johnny Garland, so der Name des jungen Helden, seine halbe Familie und die Hälfte seines Gedächtnisses verloren hat, kämpft er im Amerika Ende der 20er-Jahre Seite an Seite mit einer ausgeflippten Ninja-Katze und linst gelegentlich auf die pralle Oberweite seiner dämonischen Mitstreiterin Shania. Wer den Wegfall der Ernsthaftigkeit nicht bedauert, hat hierbei eine Menge Spaß. Alle anderen trauern um Yuri und Co.

HERR DES RINGS

Immerhin hat man beim Kampfsystem keine allzu großen Veränderungen vorgenommen: Noch immer steuert der „Judgment Ring“ die Geschehnisse in der Welt von *Shadow Hearts*. Auf dem Kampffeld beein-

flussen Sie so beispielsweise Effektivität und Treffsicherheit Ihrer Aktionen. Jede Aktion, ob nun Angriff, Magie oder Itemwahl, bringt einen charakterspezifischen Ring zum Vorschein. Mit dem rasch drehenden Zeiger müssen Sie farblich markierte Bereiche treffen, um so Ihre Befehle auszulösen. Geschwindigkeit und Markierungen des Rings werden von Ihnen festgelegt. Treffen Sie die markierten Bereich nicht optimal oder gar nicht, geht Ihre Aktion ins Leere.

» Die Vermischung von westlicher und östlicher Kultur bleibt durchgehend amüsant. «

So bleibt das Kampfsystem stets spannend und flott.

Auch das Kombo-System hat seinen Weg in Teil 3 gefunden. Während der Zufallskämpfe können Sie mit Ihrem insgesamt sechsköpfigen Team fusionieren, um so den Gegner nicht zum Zuge kommen zu lassen. Die Kombinationen sind neuerdings nicht von dem Standort Ihrer Party auf dem Schlachtfeld abhängig, sondern von den so genannten „Stock-Points“. Das Austeilen und Einstecken von Treffern füllt einen Sonderangriffsbalken. Ist dieser gefüllt, können Sie mit den Kollegen verschmelzen, die ebenfalls mindestens einen von maximal zwei Stock-Points auf Vorrat haben. Dumm nur, dass auch das Gegner-Gezücht auf derlei Vorrats-Tricks zurückgreifen kann. Glücklicherweise lassen sich mit verschiedenen Angriffen die Punkte Ihrer Gegner senken. Eine taktische Note, die dem Vorgänger überlegen ist. Das Magiesystem unterzog man indes nur marginalen Veränderungen. Insgesamt 12 magische Sternzeichen-Brettfelder lassen sich erneut mit allerlei Magie bestücken und aufrüsten. So können Sie jeden einzelnen Kämpfer in einen Zauberer verwandeln.

EINBAHN-RPG

Während zuletzt *Final Fantasy 12* mit neu gewonnenen Freiheiten überraschte, kommt *Shadow Hearts 3* typisch japanisch-konservativ daher. Die Formel „Stadt-Dungeon-Cutscene“ ist hier omnipotent, und wird erst im späteren Verlauf mit einigen Sidequests gelockert. Durch

den Hauptplot aber wandern Sie auf linearen Pfaden.

Dafür mixt der Storyverlauf einige non-fiktive Personen und Gegebenheiten mit dem typisch „*Shadow Heart*’schen“ Humor. Sie treffen auf Al Pacino, wandern durch Alcatraz und Roswell und lernen Las Vegas von einer anderen Seite kennen. Die Vermischung von westlicher und östlicher Kultur bleibt durchgehend amüsant.

Grafisch nagte der Zahn der Zeit an

der *Shadow Hearts*-Engine. Optisch gegenüber Teil 2 kaum aufpoliert, macht sich durch die liebevoll designten Areale eine akute Texturarmut breit. Auch die Zaubereffekte wirkten in *Covenant* deutlich imposanter. Dafür begeistern die rasanten Zwischensequenzen, sie beweisen, dass spektakuläre Renderfilm-Kunst nicht nur von Square Enix auf die Beine gestellt werden kann. ■



ONUR YILDIRANCAN
vermisst Yuri.

Es ist schon schade, dass Nautilus auf seinen psychisch gestörten Helden der Vorgänger verzichtet, und eine freundlichere Atmosphäre kredenzt. Denn die Charaktere glänzen vermehrt durch japanophile Albernheiten statt durch Charaktertiefe. Dennoch macht das leicht verbesserte Ring-Kampfsystem weiterhin eine Menge Laune, auch wenn sich Teil 3 aufgrund mangelnder Neuerungen wie ein Spin-off anfühlt. Für einen eventuellen vierten Teil gilt: Mehr Innovationen, weniger Slapstick! Ebenfalls bedauerlich: Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, bleibt außen vor, Sprache und Texte wurden nicht ins Deutsche übersetzt.



SHADOW HEARTS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nautilus
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Dragon Quest VIII

- ✓ Tolles Kampfsystem
- ✓ Skurriles Charakterdesign
- ✓ Kaum Neuerungen
- ✓ Atmosphärisch schlicht

WERTUNG

STEUERUNG 75% GRAFIK 74% SOUND 79%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

80%

Trotz wenig Neuerungen ist Teil 3 ein würdiger Nachfolger mit launigem Kampfsystem.





Shin Megami Tensei Devil Summoner Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army

Fakten

- Von den Machern von Lucifer's Call
- Ca. 30 - 40 Stunden Spielzeit
- Für Fortgeschrittene
- 4:3, 50Hz / 60 Hz
- Stereo
- Spiel komplett in Englisch

Dieser Ableger der vielleicht abgedrehtesten Rollenspielserie feierte zehnjähriges Jubiläum – und erhält eine Neuauflage.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Ende 1995 erschien in Japan erstmals *Digital Devil Saga* für den Sega Saturn. Die Neuauflage hat mit dem Original aber nicht mehr viel gemein. Das Setting kombiniert japanische Folklore mit einer in den 20er-Jahren angesiedelten Detektivgeschichte. Ermittler Shouhei Narumi und sein Helfer Raidou Kuzunoha, in dessen Rolle Sie schlüpfen, beschäftigen sich hauptsächlich mit paranormalen Phänomenen. Mit so einem bekommen es die beiden zu tun, als ein junges Mädchen von einer Armee rot gekleideter Soldaten entführt wird. Diese Entführung löst eine Kette von Ereignissen aus, bei denen selbst die Ghostbusters die Flucht ergreifen würden. Aber als *Devil Summoner* ist Raidou gut gewappnet. Wie in *Lucifer's Call* kann er Monster für seine Party rekrutieren und sich von ihnen im Kampf unterstützen lassen.

Dank neuer Fähigkeiten sind die Bestien aber auch im eigentlichen Spielverlauf recht nützlich. So erlauben sie es etwa, versteckte Gegenstände zu finden, die Gedanken anderer Leute zu lesen oder unbemerkt in verschlossene Räume zu gelangen. Beim verrückten Doktor Victor dürfen Monster auch fusioniert werden, um neue Kreaturen entstehen zu lassen.

BUTTON-MASHING

Der Zweiteiler *Digital Devil Saga* war schon weniger komplex als *Lucifer's Call* und obwohl in *Devil Summoner* einige Elemente wie die erwähnte Monster-Rekrutierung eine Rückkehr feiern, ist dieser Titel noch weniger fordernd. Die Zufallskämpfe werden jetzt in Echtzeit ausgetragen und arten oft in simples Knöpfchengeprücke aus. Auch die Story ist weniger spektakulär, als man beim Lesen der Packungsrückseite vermuten könnte. Die Detektiv-Geschichte hätte viel Potenzial für spannende Wendungen oder gar Adventure-Elemente. Stattdessen zieht sie sich und Ihre Tätigkeit als Meisterdetektiv beschränkt sich darauf, Umgebungen nach Schlüsselgegenständen abzusuchen. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

beschwört lieber den Teufel.

Lucifer's Call war für mich eines der Rollenspielhighlights der letzten Jahre. Schade, dass *Devil Summoner* die Gameplay-Elemente so inkonsequent auffasst. Die Detektiv-Geschichte und das neue Echtzeitkampfsystem sind auf dem Papier richtig gut, im Spiel aber sehr repetitiv. *Devil Summoner* erlaubt sich keine wirklich groben Schnitzer, macht aber auch nichts wirklich überragend gut.



SHIN MEGAMI TENSEI

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	THQ / Koei
Entwickler:	Atlus
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	24. April 2007
Spieler:	1
Web:	www.atlus.com/devilsummoner
Alternativen:	Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

- ✓ Günstiger Preis
- ✓ Wieder rekrutierbare Monster
- ✓ Das Setting hätte mehr hergegeben
- ✓ Zu viele und zu gleichförmige Zufallskämpfe

WERTUNG 80% 73% 68%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 71%

Setting und Gameplay haben viel Potenzial. Insgesamt bleibt der Titel aber hinter *Lucifer's Call* zurück.

» Die Detektiv-Story hätte viel Raum für Wendungen gelassen. «



Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

Mit Säbelrasseln in den Karibikurlaub

Anders als die PS3-Fassung kommt Jack Sparrows Karibikabenteuer auf der PS2 daher. Anstelle großer Bewegungsfreiheit findet das Spielgeschehen auf recht linearen, dafür aber ab und an verzweigten Pfaden statt, die von der automatischen Kamera recht filmreif präsentiert werden. Zu Ihren Aufgaben zählt vor allem das Ausfechten zahlreicher Kämpfe und Duelle. Die durchdachte Kampfsteuerung und zahlreiche Spezialwaffen machen Spaß, allerdings ermüden die ständig gleichen Kämpfe mit der Zeit. Dabei hätten mehr Such- und Adventure-Aufgaben dem eigentlich ganz soliden Titel sehr gut getan. Auch die Minispiele – Sie dürfen in einer Spelunke pokern oder beim Würfeln bluffen – sind schön gestaltet. Überdies lockern auch interaktive Sequenzen

das Spiel auf, wie man sie von *Resident Evil 4* (dt.) oder *Tomb Raider: Anniversary* kennt. Alles in allem unterhält das Spiel ganz gut, nervt aber mit unzähligen Kämpfen und eher mäßiger Grafik. (sst)

TEST

PIRATES OF THE CARIBBEAN	
Genre:	Action
Hersteller:	Disney Interactive
Entwickler:	Eurocom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.disney.de
Alternativen:	God of War II

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	76%	69%	85%
SINGLEPLAYER	69%	73%	

Solide Filmumsetzung, aber monotone Kämpfe und wenig Abwechslung



EN GARDE Duelle gegen besonders starke Gegner werden toll inszeniert. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Hogwarts wurde den Filmsets nachempfunden
- Ca. 8 Stunden Spielzeit
- Für Einsteiger
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Stereo, Dolby Pro Logic II



REAKTIONSTEST Bei den interaktiven Sequenzen ist Schnelligkeit gefragt. BILD: PLAYZONE

Harry Potter und der Orden des Phönix



Fakten

- Hogwarts wurde den Filmsets nachempfunden
- Ca. 8 Stunden Spielzeit
- Für Einsteiger
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Stereo, Dolby Pro Logic II



FORSCHERDRANG Hogwarts ist riesengroß und darf nach Herzenslust erforscht werden. BILD: PLAYZONE



HEX-HEX Mit dem rechten Analogstick steuert man den Arm von Harry und zaubert bei Bedarf. BILD: PLAYZONE

Neue Geschichte auf der alten Generation

Spider-Man 3 war auf der PlayStation 3 ein sehr gutes Lizenzspiel, die PlayStation-2-Fassung dagegen war spielerisch abgespeckt und grafisch enttäuschend. Im Falle von *Harry Potter* können PS2-Besitzer aufatmen. Auch auf der betagten Spielkonsole ist Hogwarts frei begeh- und erforschbar und sieht klasse aus. Zwar ruckelt das Geschehen etwas mehr, dennoch kann die technische Seite überzeugen. Spielerisch ist ebenfalls alles wie auf der großen Schwester-Konsole. Mit dem rechten Stick wird der Zauberstab geschwungen. Das funktioniert sehr gut, was angesichts der simplen Spielmechanik aber auch nicht weiter verwundert. Ähnlich wie in Rockstars *Bully* erhält Harry von Klassenkameraden und Lehrern Aufträge, die allesamt recht ähnlich ausfallen („Hole Zauber-

trank A, hilf Schüler B“). So bleibt das Spiel hinter seinen Möglichkeiten und enttäuscht vor allem durch die emotionslose Erzählweise, bietet jüngeren Zockern aber ein paar schöne Stunden in Hogwarts. (mb)

TEST

HARRY POTTER 5	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA UK
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.eagames.de
Alternativen:	Bully, Beyond Good & Evil

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	79%	79%	76%
SINGLEPLAYER	—	75%	

Das frei erforschbare Hogwarts ist cool, Missionsdesign und Erzählweise weniger.



SCHICK Auch auf dem kleinen Bildschirm der PSP macht die Optik bis auf kleine Ruckler, ordentlich was her. BILD: ELECTRONIC ARTS



FERNZÜNDER Mit Aftertouch ziehen Sie Gegner ins Verderben. BILD: ELECTRONIC ARTS



Burnout Dominator

Der ultimative Adrenalinschub für unterwegs.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Mit etwas Verspätung dürfen wir endlich auch mit der PSP-Umsetzung von *Burnout Dominator* ordentlich Gas geben. Und wie erwartet könnten wir Ihnen prinzipiell einfach noch einmal den PS2-Test aus Ausgabe 05/2007 hier abdrucken, denn die beiden Versionen sind identisch. Die gleichen Wagen, die gleichen Strecken, das gleiche Ziel: Geschwindigkeitsrausch!

WAR NEED FOR SPEED NICHT WAS ANDERES?

Burnout-typisch dürfen Kontrahenten zwar nach wie vor durch Takedowns ordentlich gecrasht und auseinander genommen werden, dabei dürfen Sie aber nie vergessen, ordentlich aufs Gaspedal zu drücken. Schnelles Fahren und gewagte Drifts sind in *Dominator*

nämlich wichtiger denn je. In vielen Events fahren Sie sogar gänzlich ohne Gegner und müssen lediglich Punkte sammeln, indem Sie durch den Gegenverkehr heizen oder die gnadenlos tickende Uhr schlagen. Für eine ordentliche Portion Speed und das Aufstocken des Punktekontos ist die *Burnout*-Leiste gleichermaßen von Bedeutung. Leeren Sie diese in einem Zug und legen dabei waghalsige Manöver auf den Asphalt, haben Sie die Chance, die Anzeige wieder zu füllen. Prinzipiell ist es so möglich, ein komplettes Rennen mit anhaltendem Boost zu fahren. Ganz nebenbei gibt das Punktemultiplikatoren, die essenziell sind, um Highscores zu knacken.

ERWEITERTER MULTIPLAYER-MODUS

Eigentlich handelt es sich also um das gleiche Spiel wie auf der PS2. Mit drei kleinen Ausnahmen. Zum einen ist es im Ad-hoc-Modus möglich, gegen bis zu fünf wei-



Fakten

- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- 8 Schauplätze mit Strecken in verschiedenen Variationen
- 36 Wagen
- 88 Events
- Fokus liegt mehr auf den Rennen
- Ad-hoc (-6 Spieler)
- Neue Strecken via Download
- Highscores und Bestzeiten können online gestellt werden.



GIB GUMMI Die wieder eingeführte Burnout-Leiste ermöglicht es, ein ganzes Rennen mit anhaltendem Turbo zu bestreiten. BILD: ELECTRONIC ARTS



RUPPIG Obwohl es wichtiger denn je ist, seinen Gegnern davonzufahren, ordentlich crashen dürfen Sie sie natürlich trotzdem noch. BILD: ELECTRONIC ARTS



tere Spieler anzutreten. Im regulären Rennmodus müssen Sie als Erster ins Ziel gelangen, im Road-Rage-Modus treten zwei Teams gegeneinander an mit dem Ziel, das gegnerische Team möglichst oft zu crashen. Der neue Maniac-Modus darf ebenfalls im Ad-hoc-Modus geockt werden. Hier kommt es auf eine riskante Fahrweise an, für die Sie Punkte erhalten. Haben Ihre Freunde keine eigene *Burnout Dominator*-UMD zur Verfügung, reichen Sie Ihre Konsole im Party-Modus rundum weiter und vergleichen zum Schluss die Punktestände.

SCHMANKERL FÜR DIE PSP

Ein zweites Novum ist die Möglichkeit, neue Strecken herunterzuladen. Dafür sollten Sie allerdings genügend Platz auf dem Memory Stick und etwas Geduld haben. Carnival Point, die bis Redaktionsschluss einzige neue Strecke zum Download, war über WLAN erst nach über einer Stunde auf unserer Speicherkarte, wo sie nun satte 15 MByte belegt. Auf der offiziellen Webseite können Sie sich das gute Stück aber auch auf die Festplatte Ihres PCs und dann via USB-Kabel auf die PSP ziehen, was bei entsprechender Internetanbindung

etwas schneller vonstatten gehen dürfte. Die Wartezeit ist es aber so oder so wert. Die Umgebung sieht toll aus und bietet viel Platz zum Driften wie zum Crashen. Der letzte exklusive Inhalt für die PSP-Version ist der leicht erweiterte Soundtrack. Ein neues Lied hat es in die Auswahl geschafft, das aber in vierfacher Ausführung. Avril Lavigne singt ihr „Girlfriend“ auf Englisch, Japanisch, Mandarin und Spanisch.

WELCHE VERSION?

Wenn Sie die PS2-Version von *Burnout Dominator* bereits im Regal stehen haben, können Sie eigentlich auf die PSP-Umsetzung verzichten. Wenn Sie aber bis jetzt gewartet haben, sollten Sie ernsthaft überlegen, ob Sie nicht lieber zur Handheld-Version greifen. Denn das kleinere Format macht das Spiel keineswegs schlechter. Auch auf der PSP steuert sich *Burnout Dominator* unverschämt gut und bringt ein fantastisches Geschwindigkeitsgefühl rüber. Die Grafik macht zudem auch auf dem kleinen Bildschirm einiges her und läuft fast immer flüssig. Lediglich in Road-Rage-Events, in denen sich stets vier Fahrzeuge plus Gegenverkehr auf dem Bildschirm

tummeln, kommt es hin und wieder zu Rucklern. Ein technisches Manko, das sich PS2- und PSP-Version leider teilen, sind die wirklich deftigen Ladezeiten. Geschlagene 30 Sekunden muss man vor einem Rennen und selbst bei dem Neustart eines Events warten, bis man endlich aufs Gaspedal treten kann. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

gibt Gas, will Spaß.

Wer sich an den Test von vor zwei Ausgaben (Ausgabe 05/2007) erinnert, weiß vielleicht noch, dass ich anfangs Schwierigkeiten hatte, mich an das Gameplay zu gewöhnen. *Burnout Dominator* ist prinzipiell ähnlich wie die Vorgänger. Aber mit dem Hauptaugenmerk auf Geschwindigkeit statt auf Take-downs und fehlende Crash-Events konnte ich mich erst nicht so recht anfreunden. Meine anfängliche Skepsis ist inzwischen aber gänzlich verschwunden. Obwohl die PSP-Version von *Dominator* identisch mit der PS2-Fassung ist, habe ich den Titel noch einmal komplett durchgespielt. Wenn man die Burnout-Combos gemeistert hat, macht der Geschwindigkeitsrausch einfach zu viel Spaß! Prinzipiell ist es übrigens nicht allzu schwer, den Titel durchzuzocken. Wer aber wie ich alle Goldmedaillen sammeln will, wird zu knabbern haben.



BURNOUT DOMINATOR

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	9. Mai 2007
Spieler:	1 (-6 Ad-hoc)
Web:	www.burnout.ea.com
Alternativen:	Burnout Legends

- ☒ Geniales Geschwindigkeitsgefühl
- ☒ Herunterladbare Strecken
- ☒ Geringerer Umfang als beim Vorgänger
- ☒ Gelegentliche Ruckler

WERTUNG STEUERUNG 92% GRAFIK 88% SOUND 93%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **86%**

Das Rennspektakel ist identisch mit der PS2-Fassung. Herunterladbare Strecken sind aber ein cooler Bonus.

STADTFAHRT Die Strecken sollten Sie schnell auswendig lernen. In den höheren Klassen rasen Sie sonst öfter gegen Hindernisse, als Ihnen lieb ist. BILD: ELECTRONIC ARTS



GESCHMEIDIG Dank automatischem Lock-on-System bleiben Ihnen Fingerkrämpfe erspart. (l.) BILD: SONY

ONLINE-KRIEG In zahlreichen Spielmodi dürfen Sie sich online und via Ad-hoc gegen bis zu 15 Mitspieler behaupten. (r.) BILD: SONY

Fakten

- 14 Singleplayer-Missionen
- Online und via Ad-hoc gegen bis zu 15 Spieler
- Headset-Unterstützung
- Über 40 Waffen (u. a. Raketenwerfer, UZI, AK 47)
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

Moderne Kriegsführung auf kleinem Handheld? Alles ist möglich.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Ein kluger Kopf sagte einst folgende Worte: „Man muss kein Held sein, um Männer in den Krieg zu schicken. Man muss jedoch ein Held sein, um zu denen zu gehören, die in den Krieg ziehen.“ Ein Mann der wenigen Worte war General Norman Schwarzkopf wahrlich nicht. Aber Recht hat er: Seien Sie ein Held!

WILLKOMMEN, SOLDAT!

In insgesamt 14 Einzelspielermissionen wandern Sie durch das triste Ödland des fiktiven Adjikistans, befreien Geiseln, spüren wichtige Dokumente auf oder zerstören feindliche Raketenbasen. Ähnlich wie bei der PS2-Fassung können Sie neben dem Hauptstrang auch optionale Nebenaufgaben lösen. Durch ein Punktesystem gewinnen Sie beispielsweise so die Sympathie der geretteten Dorfbewohner, die an Ort und Stelle Ihr Waffenarsenal aufstocken. Äußerst schießwütig geht sodann Ihr Waffenbruder zu Werke: Zwar können Sie auch schleichend und lautlos Ihren KI-Kollegen befehligen, dank des benutzerfreundlichen Lock-on-Zielsystems nehmen Sie die Gegner auf der PSP

aber lieber selbst aufs Korn. Das erspart Fingerkrämpfe und lässt einen zweiten Analogstick kaum vermissen. Zudem fällt eine manuelle Kamerasteuerung dank einer flotten 180-Grad-Drehung fast gänzlich weg. Eine rundum gelungene Handheld-Anpassung also? Nicht ganz. Denn unverständlicherweise verzichteten die Entwickler auf Handheld-wichtige Checkpoints. Will heißen: Wenn Sie in den weitläufigen Arealen kurz vor dem finalen Missionsziel hopsgehen, heißt es „Game over“. Glücklicherweise finden Sie auf Ihrem Marsch durch den kalten Osten genügend Medipacks, die Ihnen ein frühzeitiges Ableben ersparen. Im Multiplayer-Modus stehen Ihnen online und via Ad-Hoc 15 Mitspieler zur Seite. In sieben Spielmodi können Sie sich auf zwölf Maps bekriegen und dabei per Headset mit Ihren Kameraden kommunizieren. Der mächtige Multiplayer-Part konnte zum Redaktionsschluss nicht rechtzeitig getestet werden. Was die Grafik betrifft, durchlaufen Sie recht triste, aber weitläufige Areale. Des Weiteren ist die Framerate meist stabil, wenn Ihnen jedoch eine Vielzahl an Gegnern gegenübersteht, kann es zu Slowdowns kommen. ■



ONUR YILDIRANCAN

ist ein Offizier und Gentleman.

Während die PS2-Fassung mich nicht so recht vom Hocker reißen wollte, habe ich die PSP-Variante schnell ins Herz geschlossen. Zwar wurde der Taktikanteil ein wenig verwässert, dafür punktet der Spielverlauf mit flotter Spielbarkeit. Das Fehlen von Checkpoints ist ärgerlich, dennoch wiegt der spielerisch gelungene Anteil stärker. So kann auch ich endlich ein pathos-trunkener „Hand-Held“ sein.



SOCOM: FIRETEAM BRAVO 2

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Zipper Interactive
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	20. Juni 2007
Spieler:	1-16
Web:	zipperint.com
Alternativen:	Ratchet & Clank: Size Matters

- ✓ Gelungene Steuerung
- ✓ Flotter Spielfluss
- ✓ Taktisch oberflächlich
- ✗ Keine Checkpoints

WERTUNG

STEUERUNG	84%	GRAFIK	74%	SOUND	79%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	80%		

Flott und angenehm spielbarer Taktik-Shooter mit vermeidbaren Design-Patzen

ENTSCHLACHT In der PSP-Fassung dürfen Sie nur noch einen KI-Kollegen an der Leine halten. (l.) BILD: SONY

SCHIESSWÜTIG Während der 14 Missionen können Sie über 40 Waffen ergattern und einsetzen. (r.) BILD: SONY



€ 4,99
je Spiel!

Download-Charts

- 1..... Fluch der Karibik 3
- 2..... Spider-Man 3
- 3..... Real Football 2007
- 4..... Sexy Xonix
- 5..... Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
- 6..... Samuel Eto'o Street Football
- 7..... Sexy Vegas™
- 8..... Real Football 2007 3d
- 9..... Asphalt 3: Street Rules
- 10..... Sweet Invaders

Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI 610

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE



Fluch der Karibik 3

GAME-CODE:..... **610**



Driver® L.A. Undercover

GAME-CODE:..... **65**



Shrek der Dritte:
Das offizielle Handy-Spiel

GAME-CODE:..... **619**



Platinum Sudoku™

GAME-CODE:..... **612**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action



Gangstar: Crime City™

GAME-CODE:..... **66**



Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter® 2

GAME-CODE:..... **67**



Call of Duty 2

GAME-CODE:..... **62**

Sport



Real Football 2007 3d

GAME-CODE:..... **615**



Samuel Eto'o Street Football

GAME-CODE:..... **616**



Asphalt 3: Street Rules™ 3D

GAME-CODE:..... **61**

Logic



Dr. Simon's Braintrainer

GAME-CODE:..... **63**



Platinum Mahjong™

GAME-CODE:..... **611**



Midnight Hold'em™ Poker

GAME-CODE:..... **69**

Arcade



Rayman Raving Rabbids™

GAME-CODE:..... **614**



Spectrobes

GAME-CODE:..... **620**



King Kong Pinball

GAME-CODE:..... **68**

Erotic



Sweet Invaders

GAME-CODE:..... **621**



Sexy Xonix

GAME-CODE:..... **618**



Sexy Puzzle 1

GAME-CODE:..... **617**

Simulation



Zoo Tycoon 2

GAME-CODE:..... **622**



Panzer Tactics

GAME-CODE:..... **64**



Age of Empires 2 Deluxe

GAME-CODE:..... **60**



Impossible Mission

Für eine der zahlreichen Classic-Collections hat's nicht gereicht. Dieser Titel erhält sein eigenes Update.

Fakten

- Neuauflage des C64-Klassikers
- Original-Modus und überarbeitete Version
- 3 spielbare Figuren
- 32 Räume
- Zeitlimit von 6 Stunden (8 in der Neuauflage)
- Game Sharing (komplettes Spiel)
- Für Anfänger und Fortgeschrittene

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Another visitor! Stay a while! Staaay forevaaaaa!" Wenn Sie schon seit den 80ern Videospiele zocken, dürfte Ihnen beim Lesen dieser Worte ein Grinsen übers Gesicht gehuscht sein. Denn 1984 sorgte genau dieser Satz, der das Spiel *Impossible Mission* einleitete, für Furore. Dass der Soundchip des C64 für Sprachsamples gebraucht werden kann, selbst wenn sie nur arg unverständlich aus den Lautsprechern drangen, hielt man bis dahin für unmöglich. Obendrein bot *Impossible Mission* für damalige Verhältnisse extrem elegante Animationen und ein völlig neuartiges Gameplay. Aus heutiger Sicht ist das natürlich alles völlig veraltet, Retroliebhaber werden mit der gelungenen Neuauflage des Klassikers aber ihre Freude haben.

DOMO ARIGATO, MR. ROBOTO

Die Story ist zugegebenermaßen altbacken: Ein verrückter Wissenschaftler will eine Rakete zünden. Deswegen werden Sie in seine geheime Basis eingeschleust, um den Fiesling aufzuhalten. Natürlich wäre der Doc kein Superschurke, wenn

er nicht Fallen und Kampfroboter im Repertoire hätte, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen. In 32 durch Aufzugschächte miteinander verbundenen Räumen suchen Sie Möbelstücke nach Puzzleteilen ab, die bei korrekter Kombination den Weg zur Kommandozentrale freimachen. Bei jedem Neustart werden die Räume neu angeordnet. Dabei stehen Ihnen die genannten Roboter und Fallen im Weg, die Sie nur durch gezielte Sprünge umgehen oder durch versteckte Passwörter kurzzeitig deaktivieren können. Werden Sie doch einmal erwischt, verlieren Sie nicht etwa ein Leben, sondern es werden zehn Minuten des kostbaren Zeitlimits von sechs bzw. acht Stunden abgezogen, je nach Spielmodus. Die Räume selbst bleiben aber immer die gleichen, weswegen geübte Spieler schnell in- und auswendig wissen, wie sie schnellstmöglich durchs Spiel kommen. In der PSP-Version können Sie sowohl das Original als auch eine überarbeitete Neuauflage spielen, in der Optik und Sound etwas zeitgemäßer präsentiert werden. Zudem haben Sie hier die Wahl zwischen drei Spielfiguren. Wer will, darf sogar eine Stil-Mischung anwählen. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

trauert seinem Brotkasten nach.

Immer wieder die gleichen 32 Räume abzusuchen, wird viele Spieler schnell langweilen. Wer aber das Original kennt und liebt, wird auch heute noch seinen Spaß damit haben. Ein paar meiner Freunde habe ich inzwischen sogar bekehren können. Via Game-Sharing kann das komplette Spiel verschickt werden! Natürlich ist es dann aber nur so lange verfügbar, bis man es wieder verlässt. Auf den Memory Stick kann es nicht gespeichert werden.



IMPOSSIBLE MISSION

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	System 3
Entwickler:	Epyx
USK-Freigabe:	Keine Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	27. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	—
Alternativen:	Exit

- ☒ Originalversion und Neuauflage
- ☒ Macht immer noch Spaß
- ☒ Wenig umfangreich
- ☒ Vorgehensweise wiederholt sich

WERTUNG 80% 75% 60%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 70%

(Nicht nur) Retro-Liebhaber werden mit dem Original und der Neuauflage gut bedient.

Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

Alle Mann an die Geschütze – Jack Sparrow entert die PSP!

In der Karibik ist der Teufel los! Oder eher der Seeteufel, denn Tentakelgesicht Davy Jones macht Jagd auf den legendären Jack Sparrow. In den PSP-Titel zum dritten Fluch-der-Karibik-Film steigen Sie bereits mit den Ereignissen von Teil zwei ein, wo Jack aus einem Gefängnis fliehen, Kannibalen entkommen und Davys Herz finden muss. Spielbar sind aber auch William, Elizabeth, Barbossa und viele weitere freischaltbare Charaktere. Grafisch ordnet sich der Titel im PSP-Mittelfeld ein, der exzellente Soundtrack und die guten Effekte verwöhnen aber Ihr Ohr. Spielerisch gibt es neben einigen simplen Rätsel- und Reaktions-Einlagen vor allen Dingen deftige Schwertkämpfe. Die steuern sich dank verschiedenster Verteidigungsmanöver zwar

recht gut, sorgen aber mit ihrer Überpräsenz schnell für Langweile. Dennoch dürfen sich andere Filmumsetzungen ruhig ein Beispiel an der tollen Inszenierung des Titels nehmen. (sst) ■

TEST

PIRATES OF THE ...

Genre:	Action
Hersteller:	Disney Interactive
Entwickler:	Eurocom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	29. Mai 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.disney.de
Alternativen:	Prince of Persia ...

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	76%	85%	67%
MULTIPLAYER	66%		
SINGLEPLAYER	72%		

Auch in tragbarer Form vereiteln die vielen Kämpfe den Spaß am an sich soliden Spiel.

Fakten

- Nahezu inhaltsgleich mit PS2-Version
- Mehrspieler nur für Minigames
- Keine Original-Stimmen
- Game-Sharing möglich
- Stimmiger Orchester-Soundtrack



GLITSCHIG Der Angriff des Kraken ist spielerisch gut gelungen. BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS



IN DECKUNG Immer wieder steuern sie den durchtriebenen Jack durch Quicktime-Events. BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

PLAYZONE

Playzone für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte!

Sende „mobi vgz“
an die 82200
kein Abo!



€0,29/SMS inkl. 0,12€
VF-D2, D1 + Trans-
portl., WM

*Kostenloser Dienst

Es fallen lediglich die Verbindungskosten
deines Handyproviders an!
(Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN

Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras

Code: mobi ws

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

Das Online Portal für Rollenspiele

Code: mobi buffed

Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Das Hardware Magazin für PC-Spieler

Code: mobi pcghw

Games
Wissen, was gespielt wird

Wissen, was gespielt wird

Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle

Code: mobi sft



»Dieser Xbox-360-Mist sagt überhaupt nichts über das PS3-Spiel aus!«

Seit einiger Zeit geben wir an, aus welcher Quelle und Version abgedruckte Screenshots und gezeigte Videos stammen. Nicht immer ist für Vorabberichte Material aus der Sony-Fassung verfügbar und bei Bildern von Hersteller ist nicht immer klar, von welcher Fassung diese wirklich stammen. Ein heikles Thema.

Ihr könnt nix!

Das Heft [Ausgabe 06/2007, Anm. d. Red.] ist mit Abstand der größte Mist, seit es die PLAYZONE gibt, und ich muss das wissen, denn ich habe die erste Ausgabe hier noch liegen. Zu viel mehr Ausgaben wird es bei mir allerdings nicht kommen, denn ich werde mein Abo kündigen und mich in Zukunft anderen Magazinen zuwenden.

Warum? Zunächst mal schaffen es diese so genannten Redakteure nicht, von den ohnehin schon wenigen Spielen, die veröffentlicht werden, vernünftiges Filmmaterial zu besorgen, und stattdessen bekommt man Filmmaterial von der Xbox-360-Version zu sehen. Ich weiß nicht, was die sich denken. Es ist selbst für Laien wie mich deutlich zu sehen, dass der Markt der Printmagazine auf diesem Sektor sehr umkämpft ist. Da kann man es sich einfach nicht leisten, so eine miese Leistung zu bieten. Xbox-360-Filme von *The Darkness* oder *Stuntman Ignition* kann ich mir selbst aus dem Internet runterladen, dazu muß ich mir kein PS3-Heft kaufen.

Gerade bei *The Darkness* wäre es wichtig für meine Kaufentscheidung gewesen, aussagekräftiges Filmmaterial zu bekommen, um zu wissen, ob es technisch okay ist. Dieser Xbox-360-Mist sagt überhaupt nichts über das PS3-Spiel aus! Völlig daneben ist die Wahl des 16:9-Bildschirmverhältnisses zu diesem Zeitpunkt. Ich habe neulich gelesen, dass Marktforscher nach einer Marktanalyse eine Prognose aufgestellt haben, nach

der in 2010 30 % der Fernsehgeräte 16:9-Geräte sein werden. Das bedeutet, dass es zurzeit keinen vernünftigen Grund gibt, die DVD in diesem Format zu veröffentlichen.

Dass Zuschauern mit 4:3-Fernsehgeräten allerdings zugemutet wird, dann bei 4:3-Filmen sowohl Balken über und unter den Filmen als auch daneben zu akzeptieren, ist 'ne Frechheit.

Diese grundlegenden Nachteile der Heft-DVD sind schade, denn der redaktionelle Teil des Heftes ist nach wie vor professionell und informativ. Aber für das Heft allein ist mir der Preis zu teuer und für eine DVD, die für Xbox-360-Spieler Informationen enthält, die mir für meine Konsole vorenthalten werden, habe ich keine Verwendung.

Mein Abo ist damit Geschichte! Schade, dass ihr nicht mehr in der Lage seid, euren Job vernünftig zu machen!

S_MARKT (AUS DEM PLAYZONE-FORUM)

Solange die Publisher keine PS3-Version rausgeben, können wir nunmal keine PS3-Videos aufzeichnen. Es ist derzeit leider üblich, dass die 360-Versionen technisch weiter fortgeschritten sind als die PS3-Varianten von Spielen, so dass die Publisher bevorzugt die 360-Versionen rausschicken oder auf Events präsentieren. Wo uns eine PS3-Version vorliegt, nehmen wir natürlich die, aber herbeizaubern können wir sie ansonsten auch nicht. Immerhin blenden wir ein, von welcher Version das Bildmaterial stammt, und auch im Heft geben wir an, ob die Screenshots von uns (also „echt“) oder vom Publisher (also oft geschönt)

sind – das ist leider alles andere als selbstverständlich, zumal viele andere Magazine und Webseiten sich erst gar nicht die Mühe machen, eigene (HD-)Bilder zu shoten und stattdessen kommentarlos Screenshots vom Publisher verwenden. Und eine Sache sollte nicht vergessen werden: Wir dürfen leider nicht einfach alles, was wir von Herstellern bekommen, verwerten, wie wir lustig sind. Der *Stuntman*-Aufnahme ging zum Beispiel einiges an Überzeugungsarbeit voraus, ansonsten hätten wir statt einem authentischen Video dieser frühen Vorabversion bestenfalls ein Pressevideo oder einen Trailer zeigen können.

Zu *Stuntman Ignition*: Unser Video zeigt, wie der Spielablauf in der Praxis aussieht. Ist das etwa nicht wichtig? Die Alternative wäre gar kein Video gewesen, und das würde die Sache nicht unbedingt verbessern. Derzeit gibt's nirgendwo im Internet ein Video von der PS3-Version, nur schreibt einfach nicht jeder dazu, dass die 360-Version gezeigt wird. Das ist in diesem Fall fast verständlich, denn die beiden Fassungen werden mehr oder weniger parallel für beide Plattformen entwickelt, werden exakt die gleichen Level und Spielmodi bieten und vermutlich auch praktisch identisch aussehen. Tatsache ist, dass alle Infos in den Berichten auch für die PS3-Version gelten. Mittlerweile machen sich viele Hersteller und Entwickler ja erst gar nicht die Mühe, getrennte PS3- und 360-Screenshots anzufertigen – da gibt's dann einen „Next Gen“-Ordner auf der Presse-DVD und gut ist. Warum sollten sie auch? Die verwendeten Grafikdaten sind ja praktisch identisch, erst kurz vor Schluss werden dann vielleicht noch der Performance halber irgendwelche Texturen runtergerechnet oder Sichtweiten verkleinert etc, aber das lässt sich zur Zeit von Vorabberichten eh noch nicht sagen. Selbst von Entwicklerseite her nicht.

The Darkness erscheint erst im Juli. Auf der aktuellen DVD gibt's ein Video der PS3-Fassung in der vollen 720p-Auflösung. Wir sind ziemlich sicher, dass du diesen Service nicht an jeder dritten Ecke im Internet bekommst. Zu den 16:9-Videos: Wir haben vor dem Wechsel zu 16:9

eine Umfrage gestartet, wo sich die User mit minimaler Mehrheit für das Breitbild-Format ausgesprochen haben. Das alleine wäre noch kein Grund für einen Wechsel gewesen, doch seit wir HD-Videos aufzeichnen (die zwangsweise in 16:9 sind) und die meisten Vorabvideos von Publishern auch in diesem Format angeliefert bekommen, ist ein Großteil unserer Videos nunmal in 16:9 – da ist es dann sinnvoller, die DVD in anamorphem Widescreen-Format zu erstellen, so dass die volle vertikale Auflösung für die Videos genutzt wird, anstatt die Spiele in diesen Fällen mit Balken oben und unten zu versehen. Es ist leider bei einer komplex strukturierten DVD wie unserer ziemlich aufwendig in der Programmierung, zwischendurch das Format von Videos zu ändern, daher mussten wir uns auf ein Bildformat festlegen. Wenn ein Spiel keinen 16:9-Modus hat, gibt's dadurch das erwähnte Problem auf 4:3-Fernsehern, was wir bedauern – es lässt sich aber nicht so einfach ändern. Es betrifft auch praktisch nur noch einzelne PS2-Titel.

Und was die Verbreitung der Breitbild-TVs angeht: Wir machen das Heft nicht für die gesamte Bevölkerung, sondern für Spielesfreaks. Die sind moderner Technik gegenüber nun mal deutlich aufgeschlossener als der Durchschnittsdeutsche, von daher sind solche generellen Marktanalysen für uns ohnehin nicht so relevant. Sonst dürften wir ja gleich gar kein PS3-Magazin machen, weil nicht mal 1% der deutschen Bevölkerung eine PS3 hat.

Einfallslose Japaner

Hi Leute, ich hab gerade euer Preview zu *Final Fantasy Tactics* auf der PSP gelesen und glaube, ich kann euch da weiterhelfen. Der „neue Charakter“ Ramza ist schon im Original dabei. Na ja, er ist auch leicht zu übersehen, ist ja bloß der Hauptcharakter im Spiel. Ich nehme mal an, von euch hat keiner dieses Monster-RPG zu PS1-Zeiten gestemmt. Doch um ehrlich zu sein, ich bin von Square Enix ziemlich enttäuscht. Die scheffeln Kohle, indem sie uralte *FF*-Titel wieder auf anderen Konsolen rausbringen, welche schon zig mal als Anthology



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um Tomb Raider Anniversary.

redbullade	AW: Tomb Raider Anniversary
Rang: 1 Mitglied seit: 13.04.05 Datum: 31.05.07 12:20	Boah das Game is sooooo Geil... Also für alle die das Game interessiert: - Es ist ein super Remake die Levels wurde fast 1zu1 übernommen und sehen noch gewaltiger aus... (St. Francis Folly) - Die Steuerung und das Kampfsystem wurden überarbeitet und sind um einiges eingängiger als in "Legend" - Unbedingt zugreifen!!! Seid ihr fans der "Streets of Rage" reihe? wollt ihr einen nachfolger von Streets? dann macht einfach mit ----> http://www.petitiononline.com
redbullade	AW: Tomb Raider Anniversary
Rang: 1 Mitglied seit: 13.04.05 Datum: 31.05.07 13:40	Aber leicht wird die Schatzsuche einem nicht gemacht Also in der City of Kamhoon hänge ich schon seit 4 std. und ich komm einfach nicht mehr weiter.... Seid ihr fans der "Streets of Rage" reihe? wollt ihr einen nachfolger von Streets? dann macht einfach mit ----> http://www.petitiononline.com
Iroquois-Pliskin	AW: Tomb Raider Anniversary
Rang: 1 Mitglied seit: 07.11.06 Kundennummer: 19 Besitztitel: 4 Datum: 31.05.07 15:35	Zitat: (Original von redbullade am 31.05.2007 13:40) Aber leicht wird die Schatzsuche einem nicht gemacht Also in der City of Kamhoon hänge ich schon seit 4 std. und ich komm einfach nicht mehr weiter.... Ist doch OK, Rätsel bei denen man hängen bleibt und fast verzweifelt gehören einfach zur Tomb Raider-Reihe dazu. Meistens ist die Lösung dann aber so einfach, das man sich fragt, warum man da nicht schon viel früher drauf gekommen ist. geändert am 31.05.2007 um 15:36 Uhr von Iroquois-Pliskin
Iroquois-Pliskin	AW: Tomb Raider Anniversary
Rang: 1 Mitglied seit: 07.11.06 Kundennummer: 19 Besitztitel: 4 Datum: 05.06.07 14:03	Was soll ich sagen, meine Erwartungen wurden erfüllt, das game rockt!!! Ich bin zwar noch nicht so weit (kurz nach dem T-Rax), aber ich bin begeistert, so hab ich mir das Remake gewünscht, mit der Technik von Tomb Raider Legend und dem Feeling des Originals (das Gefühl der Isolation). Finde es gut, das es nicht nur ein reines Remake ist, sondern auch viele neue Elemente zu bieten hat, trotzdem gibt es haufenweise Aha-Momente für die Kenner des Originals. Die Levelarchitektur ist gigantisch (z.b. der Wasserfall oder die Schlucht im verlorenen Tal) und ich bin sehr gespannt was mich da noch alles erwartet. Wird dann wohl auch gleich weitermachen, das ich mal nen bisschen vorankomme (ich spiel aber auch sehr gründlich und hab bis jetzt alle Schätze gefunden). Fazit: So muss ein Remake aussehen, nicht nur für alte Fans wärmstens zu empfehlen, sondern auch für Tomb Raider-Neulinge!

oder Remake erhältlich sind. *Front Mission V* kommt erst gar nicht als US-Version, *Parasite Eve 3* wird ein Handyspiel und alle ihre Next-Gen-Games erscheinen (auf Englisch) erst Ende nächsten Jahres. Das konnte man sich vor fünf Jahren leisten, aber nicht bei der starken Konkurrenz im RPG-Sektor (Mistwalker, Namco Bandai, Level 5, Bethesda etc.). Kein *Final Fantasy XIII* 2007? Bleibt ja nur noch *Two Worlds*, *Fable 2*, *Sacred 2*, *Blue Dragon*, *White Knight Story*, *Mass Effect*, *Lost Odyssey*, *Jeanne d'Arc* etc.

Die westlichen Rollenspiele haben sowieso dermaßen viel vorgelegt (*Oblivion*, *Two Worlds* etc.), da müssen die Japaner erst mal nachlegen. Mit so lustlosen Aufgüssen wie *FF Tactics* oder *FF 1,2,3* etc. können die keine Blumentöpfe mehr gewinnen.

ENDRIK JAKAB

Die irreführende Ramza-Bildunterschrift basiert auf einer Fehldeutung der Infos von unserem Japan-Korrespondenten. Sorry!

Leser fragen, PLAYZONE antwortet

PS3-Technikfragen

Hallo PLAYZONE-Redaktion, ich habe ein paar Fragen an euch. Zuvor jedoch noch ein Lob für die guten Beiträge auf DVD und Berichte im Heft. Diese gefallen mir gut und beantworten fast alle Fragen. Nun die Fragen zur PS3.

720P AHOI! Mit der PS3-Firmware 1.80 können Blu-ray-Filme auch in der niedrigeren HD-Auflösung ausgegeben werden.

BILD: DISNEY

1. Wie ich in der PLAYZONE-Premium-Ausgabe gelesen habe, können Blu-rays nicht wahlweise in 720p- Auflösung wiedergegeben werden. Kann es schon durch Firmware-Updates behoben werden und gilt es auch für Spiele?

2. Kann man auch über einen Computer die Firmware-Updates aus dem PLAYSTATION-Store herunterladen oder geht das nur über die PS3?
3. Wann werden die ersten PS3s in Deutschland erscheinen, die bereits ein System-Update 1.60 oder 1.70 enthalten (über den Daumen gepeilt)?
4. Kann man auch ein normales HDMI-Kabel benutzen oder muss es das Sony-Kabel sein? Ist die Qualität unterschiedlich?

5. Ist es vielleicht möglich, Teile von Spielen auf die Festplatte zu kopieren zur Verkürzung von Ladezeiten wie ihr es in Ausgabe 04/07 bei *Virtua Fighter 5* beschrieben habt?

6. Zum Schluss an euch: Mein Abonnement läuft bald aus und ich hätte vor, es zu verlängern. Werdet ihr als Prämie PS3-Spiele anbieten oder nicht?

So. Das war es! Ich hoffe, ihr werdet darauf antworten.

SEBASTIAN ZEITZ, BRACHWITZ

aber was sollte das bringen? Heutzutage ist es doch wirklich kein Problem, eine Update-Datei aus dem Internet zu organisieren, selbst wenn man mit der PS3 selbst nicht online geht.

4. Jedes HDMI-Kabel kann verwendet werden. Für die tatsächliche Bildqualität spielt das Kabel keine Rolle, bei schlechten Kabeln kommt es über HDMI zu Bildausfällen. Entweder ein Kabel funktioniert also korrekt, oder eben nicht – besser wird die Qualität durch ein teureres Kabel aber nicht.

5. Ja, ein aktuelles Beispiel wäre *Ninja Gaiden Sigma*. Dies ist allerdings ein Feature, das vom Spiel individuell unterstützt werden muss – man kann also nicht einfach beliebige Titel auf die Festplatte kopieren.

6. Perfektes Timing für diese Frage: Ab dieser Ausgabe gibt es erstmals PS3-Spiele als Abo-Prämien!

768p?

Hallo PlayZone-Redaktion, ich habe mir eine PS3 gekauft und überlege mir nun die Anschaffung eines HD-Fernsehers.

Im Handbuch der PS3 steht, dass sie die Auflösung von 1080p und 720p darstellen kann.

Da ein 1080p Bildschirm sehr teuer ist und auch von der Größe nicht ideal zu mir passt, dachte ich, dass ein 720p-Gerät das beste sei. Doch leider musste ich feststellen, dass die meisten Geräte die Auflösung von 768p haben. Deshalb meine Frage: Stellt ein Gerät mit 768p Spiele – die z. B. auf 720p ausgelegt sind – genauso gut dar wie ein 720p-Gerät?

1. Das kann per Firmware-Updates behoben werden, bzw. wurde es sogar schon: Ab der Firmware 1.80 ist Blu-ray-Filmwiedergabe in 720p möglich. Spiele sind von dieser Beschränkung nicht betroffen – 720p unterstützen sie alle, hier sind es die 1080er-Modi, die nicht immer möglich sind.
2. Ja, kann man auch – die aktuellen Updates sind unter der Internet-Adresse de.playstation.com zu finden.
3. Das können wir nicht abschätzen,



Praktikanten gesucht!

Sie wollten schon immer erleben, wie der Alltag in der PLAYZONE-Redaktion aussieht? Oder möchten einfach stets die neuesten Games spielen, noch bevor sie im Laden stehen? Sie sind volljährig, schreiben gerne und auch gut, widmen sich seit Jahren schon dem Thema Videospiele und haben Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerben Sie sich bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@play-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth)



Es würde mir wirklich sehr helfen, wenn Ihr mir diese Frage beantworten könntet. Danke schon mal im Voraus.

PATRICK RAICHLÉ

Die meisten erhältlichen HD-Ready-Fernseher (speziell LCDs) bieten keine native 720p-Auflösung. Das einkommende Signal wird von den Fernsehern automatisch auf die 768 Zeilen gestreckt (in der Regel sind's auch nicht 1280 Spalten, sondern 1366 und dergleichen), was in der Praxis aber kaum auffällt. Du kannst dir also unbesorgt ein 768er-Gerät kaufen!

Praktikanten-Fragen

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, schon seit einiger Zeit habe ich mich gefragt, wie oder ob man denn bei Ihnen Praktikant werden kann. Und dann sah ich auf einmal dieses Kästchen mit der Überschrift „Praktikanten gesucht“!

Nun habe ich einige Fragen, ob es für mich überhaupt Sinn hat, mich zu bewerben.

1. Wie muss der Lebenslauf aussehen – wie ein ganz normaler, oder müssten dort spezielle Dinge vorkommen?
2. Brauch man irgendwelche Vorkenntnisse oder reicht einfach die Gabe des interessanten und korrekten Schreibens?
3. Wie soll der Artikel aussehen, soll dies ein Text zu einem selbst gespielten Game sein, oder wie stellt ihr euch das vor?
4. Wie lang soll dieser denn sein und was muss, bzw. darf nicht drin vorkommen?

MAIK PURRUCKER

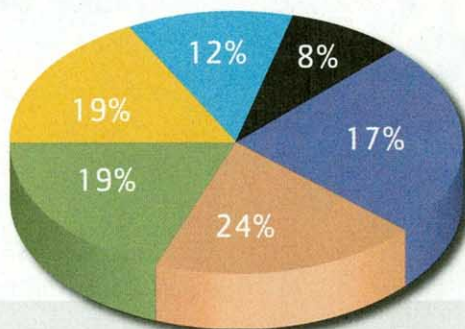
Der benötigte Lebenslauf unterscheidet sich nicht von anderen Lebensläufen, die man für eine Ausbildungsstelle oder einen Job anfertigt. Besondere Vorkenntnisse sind nur insofern erforderlich, dass Videospiele im Allgemeinen und die PlayStation im Speziellen kein absolutes Neuland sein sollten.

Was den Artikel angeht, gibt es in der aktuellen PLAYZONE ja genug Vorlagen. Aber du kannst auch nach eigenem Gusto einen Artikel verfassen, es geht ja bei einem Probeartikel nicht um die Einhaltung unserer internen Regeln. Schreib eine Vorschau und einen Test zu einem Spiel Deiner Wahl. Wichtig sind Dinge wie der Artikelaufbau, die Rechtschreibung, die Wortwahl und ganz allgemein der Schreibstil.

Feedback

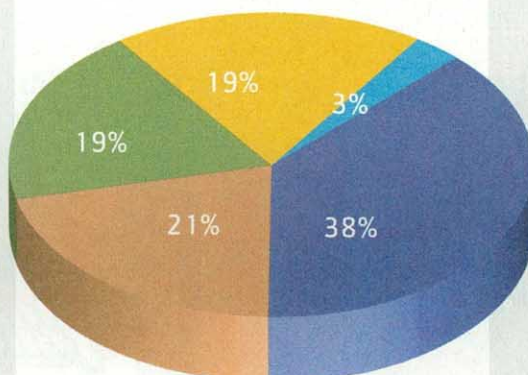
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besuchen Sie unsere Website unter der Adresse www.play-zone.de und machen Sie mit.

God of War: Chains of Olympus verspricht einer der größten PSP-Titel zu werden.



- Alleine dafür kaufe ich mir eine PSP!
- Alleine dafür entstaube ich meine PSP!
- Meine PSP ist stets im Einsatz, aber ich freue mich auch auf das Spiel!
- Mir wäre es als PS2-Version lieber!
- Mir wäre es als PS3-Version lieber!
- Das Spiel interessiert mich nicht.

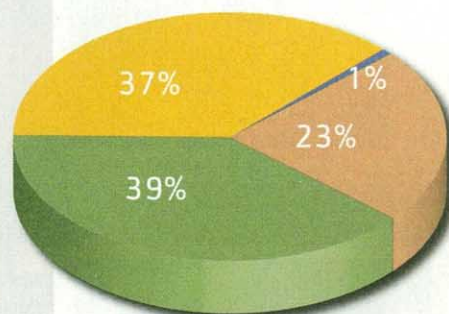
Was halten Sie von der neuen PLAYZONE-Rubrik Blu-ray-News?



Wie zufrieden sind Sie bisher mit dem deutschen PlayStation Store, Sonys Online-Vertriebsplattform?

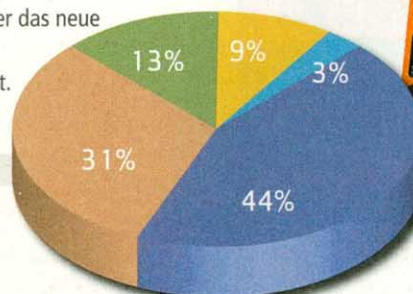
- Sehr zufrieden.
- Eingigermaßen zufrieden.
- Nicht zufrieden.
- Habe mangels PS3-Erfahrung noch keine Meinung dazu.

- Perfekt, genau so etwas habe ich noch vermisst!
- Nette Idee, kann gerne drin bleiben!
- Solange die Sache nicht größer wird, soll's mir recht sein.
- Finde ich nicht so gut, nutzt den Platz lieber anders!
- Andere Meinung 3%



Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena für die PS3 war das Titelthema der letzten PLAYZONE.

- Fand schon den Vorgänger großartig, immer her damit!
- Hab den ersten Teil damals verpasst, freue mich umso mehr auf den Doppelpack!
- Kenne den Vorgänger nicht, aber das neue Spiel klingt interessant!
- Das Spiel interessiert mich nicht.
- Andere Meinung



Lust auf ein Spielchen?



Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann aus vielen genialen Top-Games seine kostenlose Dankeschön-Prämie wählen!

Exklusive Vorteile nur für unsere Abonnenten:

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung
- Pünktlich und bequem frei Haus noch vor allen anderen

Jetzt Abonnenten werben und tolle Prämie absahnen!



Sonic the Hedgehog (PS3)

Das erste PlayStation-3-Abenteuer des rasenden Igels. Neun spielbare Charaktere sorgen für Abwechslung!
Prämien-Nr.: 003194



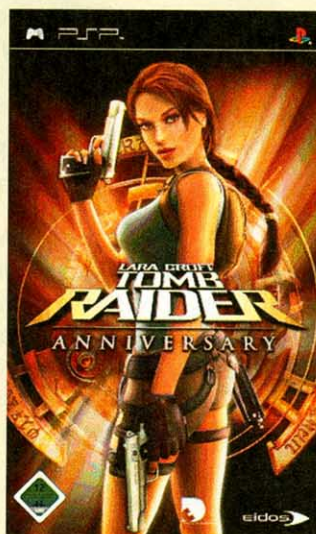
Virtua Tennis (PS3)

Das Debüt der Serie auf der PlayStation 3 setzte sich sofort an die Spitze der Sportspiele – die Tennisreferenz!
Prämien-Nr.: 003195



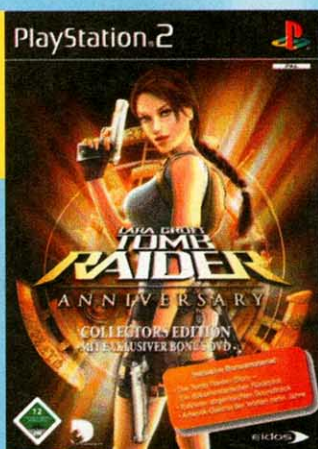
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)

Auch auf dem Handheld erreicht die Serie Kultstatus. Ein weiteres Meisterwerk von Hideo Kojima.
Prämien-Nr.: 003226



Tomb Raider Anniversary (PSP)

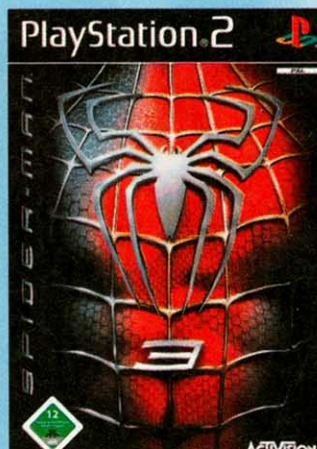
Grazil und elegant schwingt sich Lara Croft auch auf Sonys Handheld durch verwinkelte Levels mit unzähligen Geheimnissen.
Prämien-Nr.: 003227



Tomb Raider Anniversary (PS2)
Wer als neuer Fan Lara Crofts Debüt in zeitgemäßer Form erneut erleben möchte, liegt hier goldrichtig!
Prämien-Nr.: 003223



God of War 2 UNCUT (FSK 18!) (PS2)
Bombastisch präsentierter Action-Blockbuster. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
Prämien-Nr.: 003224



Spider-Man: The Movie 3 (PS2)
Schwingen Sie sich mit dem beliebtesten aller Superhelden durch New York und bekämpfen Sie das Verbrechen.
Prämien-Nr.: 003225



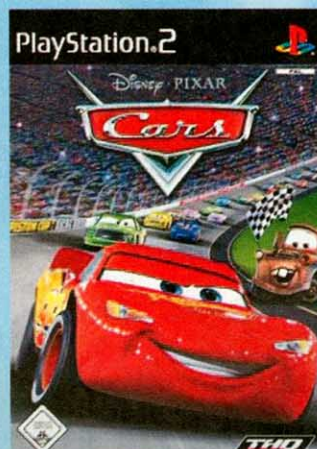
Super Monkey Ball Adventure (PS2)
Niedliches Abenteuer, das besonders im Mehrspielermodus seine volle Stärke ausspielt
Prämien-Nr.: 003046



Final Fantasy XII (PS2)
Ein episches Abenteuer mit dramatischen Schlachten, spannender Story und atemberaubenden Effekten!
Prämien-Nr.: 003182



Okami (PS2)
Traumhaftes Abenteuer mit toll ausgestatteter Spielwelt und vorbildlichem Pinselfeature. Ein wirklicher Ausnahmetitel!
Prämien-Nr.: 003183



Cars (PS2)
Spaßige Umsetzung des Disney-Pixar-Films mit heißen Rennen bis zur Ziellinie und spannenden Minispielen
Prämien-Nr.: 003184



50-Euro-Gutschein von Playcom
Kein Spiel für Sie dabei? Mit unserem Gutschein können Sie sich Ihr Lieblingsspiel direkt auf www.playcom.de holen!
Prämien-Nr.: 002918

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote
und Prämien von
PLAYZONE und weiterer
COMPUTEC-Magazine.

PLAYZONE

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Abo mit DVD!**

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht

☒ **Bitte beachten:** Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen
gesetzlicher Vertreter)

Crash Bandicoot

Außerdem von
Naughty Dog ...

- 1989
Keef, the Thief (Amiga)
- 1997
Crash Bandicoot 2:
Cortex Strikes (PSone)
- 1998
Crash Bandicoot:
Warped (PSone)
- 1999
Crash Team Racing
(PSone)
- 2001
Jak and Daxter: The
Precursor Legacy (PS2)
- 2003
Jak II (PS2)
- 2004
Jak 3 (PS2)
- 2005
Jak X: Combat Racing
(PS2)



Eine der erfolgreichsten Marken der Videospie-
geschichte – eine Beutelratte!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Super Mario 64 revolutionierte 1996 das Jump&Run-Genre mit echter 3D-Optik und frei erkundbaren Levels. Die stärkere Hardwarepower des Nintendo 64 machte es möglich, da hatte Marktführer Sony nichts entgegenzusetzen. Denkste, denn ziemlich genau dann, als Nintendo Mario (nach unendlich langer Wartezeit) aufs Publikum losließ, präsentierte Sony sein neues Maskottchen – Crash Bandicoot.

DER VERLORENE SOHN

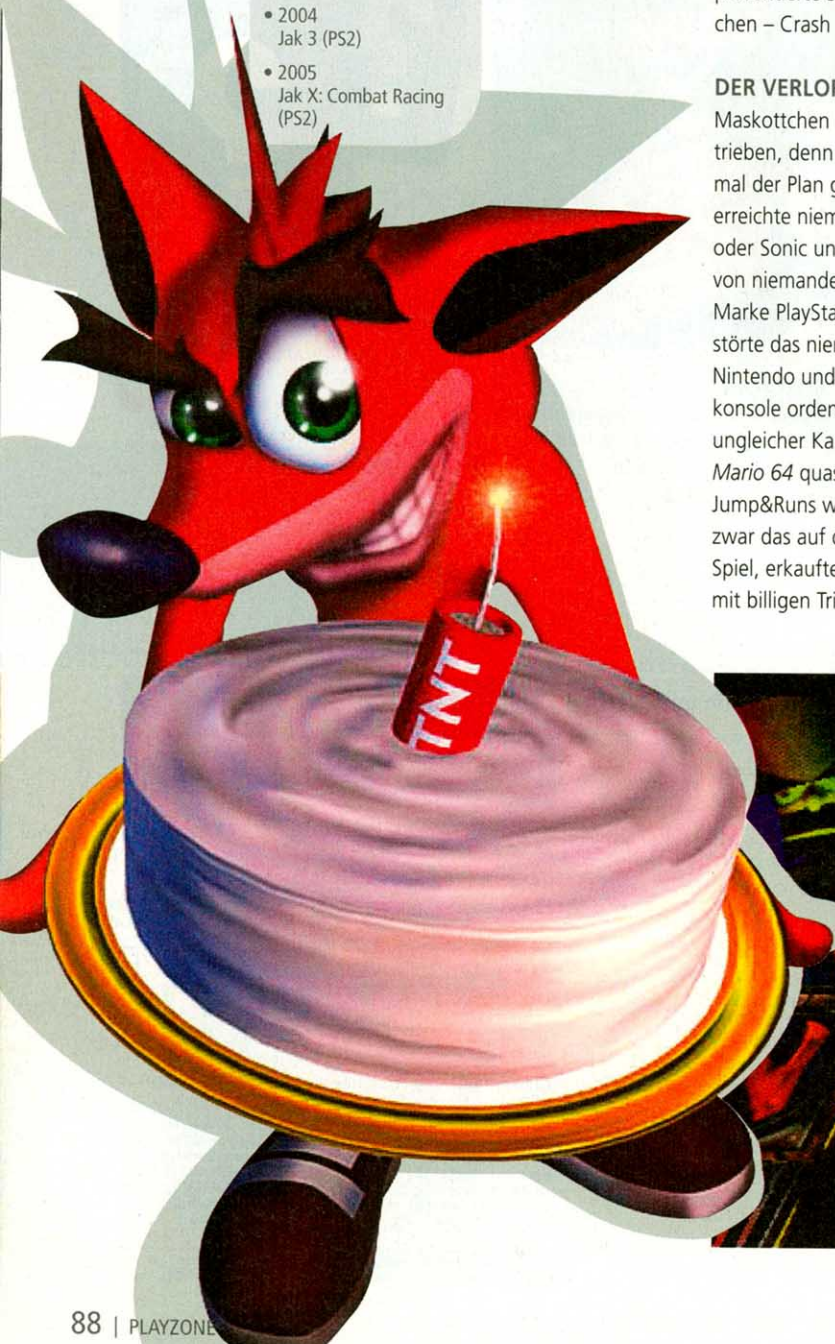
Maskottchen ist natürlich etwas übertrieben, denn auch wenn es ursprünglich mal der Plan gewesen sein sollte, Crash erreichte niemals den Status eines Mario oder Sonic und würde heutzutage auch von niemandem untrennbar mit der Marke PlayStation verbunden. Doch 1996 störte das niemanden und Crash sollte Nintendo und seiner neuen Wunderkonsole ordentlich Paroli bieten. Ein ungleicher Kampf, denn während Super Mario 64 quasi zum Urvater aller 3D-Jump&Runs wurde, war Crash Bandicoot zwar das auf den ersten Blick hübschere Spiel, erkaufte sich diese Optik aber auch mit billigen Tricks.

SCHÖN, ABER PLUMP

Völlige Bewegungsfreiheit war seinerzeit das absolute Modewort und in diesem Punkt war Crash Bandicoot eine Enttäuschung. In schickstem 3D wanderte man durch Levelschlächte, in denen man lediglich ein paar Meter nach links und rechts laufen konnte. Sicher, man durfte Crash frei bewegen, aber auf engstem Raum, was diese Freiheit nur halb so spannend machte. Das soll nicht heißen, dass Crash Bandicoot ein schlechtes Spiel gewesen wäre, keineswegs. Den Trickereien zum Trotz musste man dem Spiel eine hervorragende Optik attestieren. So feine Texturen bekam man auf der PSone nicht allzu oft zu Gesicht und coole Effekte werteten den Spaß noch einmal auf. Spielerisch war der Titel absolut solide, aber eben auch nicht mehr. Bossfights, die ein dressierter Affe schaffen würde und Trial&Error-Passagen nagten am Spielspaß, doch unterm Strich wurde dennoch ein unterhaltsamer Plattformer draus.

MILLIONENSELLER

Besonders hervorzuheben ist der Endboss und Erzfeind Dr. Neo Cortex. Auf der Stirn dieses verrückten Gesellen prangte ein großes N, was als Anspielung auf Nin-



SPOOKY Look & Feel des Spiels waren über jeden Zweifel erhaben. BILD: PLAYZONE



RASANT Auf dem Warzenschwein ging's zu treibender Musik mit Vollgas durch den Level. BILD: PLAYZONE



FIES Die späteren Levels waren alles andere als ein Zuckerschlecken ... BILD: PLAYZONE

» Mit über 30 Millionen verkauften Spielen lässt Crash sogar Lara Croft hinter sich. «

tendo gemeint war. Denn der ehemalige japanische Marktführer wurde aufgrund seiner Vormachtstellung oft Big N genannt. Am Ende reichte es nicht, um die Ikone Mario zu schlagen, doch sollte man Crash nicht unterschätzen. Auch wenn Sony die Marke später verkaufte und damit alle Maskottchen-Gedanken zu Grabe trug, gehört Crash mit über 30 Millionen verkauften Spielen der Reihe zu den erfolgreichsten Marken überhaupt und lässt damit sogar Lara Croft und *Resident Evil* hinter sich. Wer den Werdegang der Kultfigur noch genauer (und zudem sehr witzig) nachlesen möchte, dem sei die offizielle Homepage von Entwickler Naughty Dog zu empfehlen. Auf www.naughtydog.com/crash gibt's jede Menge Insider-Infos zur Entwicklung. Sämtliche Mario-Spiele zusammengekommen kommen übrigens auf 90 Millionen verkaufte Exemplare ... ■

Was ist eigentlich ein Bandicoot?

So cool der Name auch klingt, Crash Bandicoot wirft einige Fragen auf. Die Antwort gibt das tasmanische Tierreich.

Crash ist ein tasmanischer Langnasenbeutel, was sich auf einer Spielepackung natürlich nicht besonders gut gemacht hätte. Die lateinische Bezeichnung *Perameles gunii* ist auch nicht viel schmissiger, da macht der gewählte Name durchaus Sinn. Der Vorname resultiert natürlich zum Teil daraus, dass der Hüpfspiel-Held gerne Sachen kaputt macht, andererseits müssten wir da schon die Eltern nach dem genauen Hintersinn fragen. In der Realität werden Langnasenbeutel übrigens bis zu 35 Zentimeter lang, kommen im Süden Australiens und in Tasmanien vor und sind vom Aussterben bedroht. Zeigen Sie diesen Kasten bitte Ihren Eltern und Freunden, denn Sie haben hier wertvolles Allgemeinwissen gelernt.



BLÖDSINN In vielen Abschnitten war die 3D-Ansicht völlig unnötig. BILD: PLAYZONE



SCHNUCKLIG Levels wie dieser sehen auch heute noch richtig schick aus. BILD: PLAYZONE



Controller Converter

ZUBEHÖR | PS2-Pads an der PS3!

Viele PS2-Besitzer, die bereits auch eine PS3 ihr Eigen nennen, können dank dem praktischen Adapter aus dem Hause SpeedLink ihre PS2-Controller auch an der neuen PlayStation verwenden. Dabei müssen sie zwar auf die Features der Bewegungssensoren des Original-PS3-Pads verzichten, aber dennoch eignet sich der Adapter zumindest für den Gebrauch am zweiten oder weiteren Controller hervorragend. Während der Analog-Button des PlayStation-2-Pads die Funktionen des PlayStation-Buttons des PS3-Controllers übernimmt, zeigt Ihnen ein Licht am Converter, welche der vier Padanschlüsse der PS3 Sie belegen. Mit einem an dem Converter angebrachten Schalter können Sie sogar zwischen Pad und Lenkrad wählen. Ein nettes Feature wäre noch gewesen, wenn der Adapter kompatibel zu PCs wäre, doch hierauf müssen Multiformat-Spieler leider

verzichten. Insgesamt macht das gute Stück dennoch einen sehr gelungenen Eindruck und stellt eine ideale Möglichkeit dar, sich die Anschaffung eines zweiten PS3-Controllers (zumindest vorerst) zu sparen. ■

TEST

CONTROLLER CONVERTER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	SpeedLink
Info-Telefon:	–
Web:	www.speed-link.com
Preis:	Ab ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- ✓ Fast alle Funktionen des PS3-Pads
- ✓ Lenkrad-Unterstützung
- ✓ Günstige Alternative zum PS3-Pad
- ✓ Nicht PC-kompatibel

WERTUNG



Dank diesem Converter lassen sich PS2-Pads problemlos an der PS3 verwenden. Preis und Qualität geben keinen Anlass zur Kritik.

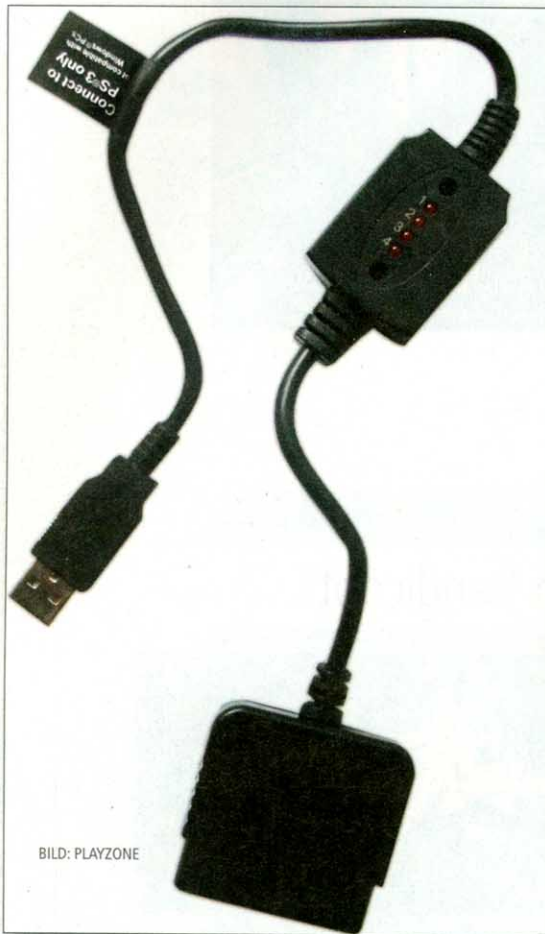


BILD: PLAYZONE

MadCatz Bluetooth Headset

ZUBEHÖR | Schick und kabellos – das ideale Headset für die PS3?

Wer sich gerne online mit anderen Spielern misst, dürfte Gefallen am Bluetooth-Headset aus dem Hause MadCatz finden, das außer an der PS3 auch noch mit PCs oder Handys benutzt werden kann. Die Installation geht dabei recht flott – sofern man der etwas unglücklich ausgefallenen Anleitung folgen kann. Von den im Internet angeprangerten Problemen, die beim Gebrauch des Geräts auftreten können, haben wir nichts gemerkt: In Verbindung mit den Redaktions-Konsolen funktionierte das Headset hervorragend und bot zudem eine relativ gute Sprachqualität. Beim Tragekomfort des etwa 40 Euro teuren Headsets besteht allerdings noch Raum für Verbesserungen – sowohl der Ohrstöpsel als auch der Ohrbügel hätten etwas bequemer ausfallen können. Ebenfalls weniger positiv ist die Tatsache, dass Sie nur das beiliegende Ladekabel nutzen können, da es über einen speziellen Anschluss verfügt. Die Batterielaufzeit von etwa 8 Stunden und die Reichweite von ca. 9 Metern genen in Ordnung, so auch

die Einstellungsmöglichkeiten wie Lautstärke oder Mute. Insgesamt kann man dieses Headset Online-Fetischisten nahe legen – alleine aus dem Grund, weil es bislang noch keine wirkliche kabellose Alternative zu dem MadCatz-Headset gibt. ■



BILD: PLAYZONE

TEST

MADCATZ BLUETOOTH HEADSET

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	–
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 40,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- ✓ Funktioniert mit PS3, Handy und PC
- ✓ Ordentliche Sprachqualität
- ✓ Ergonomie
- ✓ Eigenes Ladekabel notwendig

WERTUNG



Stylischer Allround-Kopfhörer, der mit ordentlichem Klang überzeugt. Leider nicht sehr komfortabel und relativ teuer.

Logic3 Wireless GamePad

ZUBEHÖR | Preisgünstiges Funk-Pad für PS2, PS3 und PC!

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe das Funk-Pad aus dem Hause BigBen vorgestellt haben, nehmen wir diesmal die Controller-Alternative aus dem Hause Logic3 näher unter die Lupe. Diese besticht vor allem durch ihre vielseitigen Einsatzmöglichkeiten – außer an der PS3 können Sie das gute Stück nämlich dank passenden Anschlüssen auch an der PS2 und am PC verwenden. Die Qualität der Funkverbindung mit der 2,4GHz-Technologie ist über jeden Zweifel erhaben und ermöglicht kabelloses Spielen ohne spürbare Verzögerung auf allen drei Systemen. In Punkto Ergonomie kommt das Logic3-Pad wie auch die Konkurrenz aus dem Hause BigBen nicht an Sonys Original heran, dennoch lässt es sich damit ebenfalls sehr gut spielen. Lediglich die Buttons und die unteren Schultertasten hätten noch einen Tick feinfühlicher ausfallen können. Ein weiterer Wehrmutstropfen ist, dass Sie die Batterien des Pads nicht im Controller laden können – hierfür benötigen Sie ein handelsübliches Ladegerät, sofern Sie überhaupt Akkus verwenden möchten. Als PS3-Zweit-Pad mit Bewegungssensoren oder zum Einsatz an der neuen sowie alten PlayStation oder gar dem PC ist das Pad auf jeden Fall empfehlenswert, auch wenn es mit seinem Preis von ca. € 40,- nicht viel billiger als Sonys Original-Controller ist. ■

BILD: PLAYZONE



TEST

LOGIC3 WIRELESS GAMEPAD

Typ: Controller
 Hersteller: Logic3
 Info-Telefon: –
 Web: www.logic3.de
 Preis: Ca. € 40,-
 Preis-Leistung: Ausreichend

- ✓ PS3, PS2 und PC kompatibel
- ✓ Liegt gut in der Hand
- ✓ Kein Akku integriert
- ✓ Nicht viel billiger als das Original

WERTUNG

★★★★★

Die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten und die gute Rundumperformance machen kleinere Macken des Pads schnell vergessen.

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 45,-	★★★★★
Extreme Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 25,-	★★★★★
Dual Shock 2	Controller	Sony	ca. € 30,-	★★★★★
Shadowblade Arcade Stick	Controller	Jöllenbeck	ca. € 90,-	★★★★★
GameBoard	Controller	Fanatec	ca. € 70,-	★★★★★
Netplay Controller	Controller	Logitech	ca. € 80,-	★★★★★
Fanatec Speedster 3	Lenkrad	Fanatec	ca. € 59,-	★★★★★
Fanatec Speedster 2	Lenkrad	Fanatec	ca. € 75,-	★★★★★
360 Modena Racing Wheel	Lenkrad	Thrustmaster	ca. € 65,-	★★★★★
Speedster 3 Force Shock	FF-Lenkrad	Fanatec	ca. € 80,-	★★★★★
GT Force	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 130,-	★★★★★
Logitech G25	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 299,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	Sony	ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Fernbedienung	Saitek	ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	MadCatz	ca. € 25,-	–
Memory Card 8 MB	Memory Card	Sony	ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Memory Card	MadCatz	ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Memory Card	Bigben Interactive	ca. € 20,-	–
Z-680	Soundsystem	Logitech	ca. € 400,-	★★★★★
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	ca. € 200,-	★★★★★
Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	ca. € 200,-	★★★★★
Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	ca. € 40,-	–
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–

CHEATS & CODES

Das Sommerloch verschont die Cheats – vorerst! Auch diesen Monat ist wieder für jeden etwas dabei.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Def Jam Icon

 **CHEAT** | Erweitern Sie Ihre Songliste!

Geben Sie im Titelschirm – noch vor dem eigentlichen Hauptmenü – folgende Tastenkombination ein und Sie erhalten einen Hidden-Track.

CHEAT	EFFEKT
↓, ●, X, →	Yung Joc „It's going down“



Medal of Honor: Vanguard

 **CHEAT** | Ganz einfach mehr Widerstandskraft

Machen Sie sich die Kämpfe selbst einfacher, indem Sie den nachfolgenden Cheat im Pausemenü eingeben. Bevor Sie allerdings die Tastenkombination eingeben können, müssen Sie die Cheat-Eingabe erst mit Oben, Unten, Oben, Unten aktivieren – erkennbar an dem Text „Cheat-Code eingeben“ in der linken oberen Bildschirmcke. Nach erfolgreicher Eingabe stecken Sie mehr Treffer ein und überstehen so besonders kritische Stellen etwas einfacher.

CHEAT	EFFEKT
→, ←, →, ↓, ↑, →	Erhöhte Widerstandskraft



Yu-Gi-Oh! GX Tag Force

 **CHEAT** | Schalten Sie ein verstecktes Kartenset frei!

In Yu-Gi-Oh! GX Tag Force können Sie im Laufe des Spiels unzählige Karten und Decks kaufen. An das Mittagskonstellation-Kartenset kommen Sie gleich zu Beginn ganz einfach heran. Dazu müssen Sie im Kartenauswahlbildschirm im Shop folgende Tastenkombination eingeben: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Kreis. Schon erscheint das Kartenset in der untersten Reihe und steht zum Kauf bereit – der Preis beträgt 5.730 DP.



Virtua Tennis 3

 **CHEAT** | Erweitern Sie Ihr Spielfeld!

Um an die beiden besonderen Charaktere Duke und King zu kommen, müssen Sie im Turnier-Modus jedes Match mit einem bestimmten Rang gewinnen. Schaffen Sie es, jedes Spiel mit dem Rang C oder höher zu gewinnen, spielen Sie am Ende des Turniers gegen Duke. Schaffen Sie es, jedes Spiel mit dem Rang D oder höher zu gewinnen, spielen Sie am Ende des Turniers gegen King. Besiegen Sie beide, um sie im Spielfeld auszuwählen. Zusätzlich bekommen Sie eine Bratpfanne als Schläger, wenn Sie im „Pin Crusher“-Minispiel drei Strikes hintereinander schaffen.



Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen weiter:

0900/11 01 95 1

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tomb Raider Anniversary



CHEAT | So verpassen Sie Lara neue Outfits.

Auch Laras neu aufgelegtes erstes Abenteuer hat ein paar Cheats zu bieten, allerdings kosten die etwas mehr Anstrengung als sonst. Spielen Sie *Tomb Raider Anniversary* auf der Schwierigkeitsstufe „Leicht“ durch und Sie können die Cheats „Unbegrenzt Atemluft“, „Sonnenbrillen“ und „Texturlos-Modus“ aktivieren. Außerdem finden Sie während des Spiels einige besondere Relikte, die Lara ein neues Kostüm bescheren.

KOSTÜM	FUNDORT
Camouflage Suit	Temple of Khamoon
Catsuit	Sanctuary of the Scion
Classic	The Lost Valley
Croft Manor Sport	Athenian Owl relic in Mida's Palace
Doppelgänger	Natla's Mines
Golden	Griffin-Head relic in Mida's Palace
Legend	Mountain Caves
Scorched Natla	Alle Relikte finden
Swimsuit aus Tomb Raider 2	Great Pyramid



Crash Bandicoot



CHEAT | Welcher Level darf's denn sein?

Geben Sie folgende Kombinationen im Passwort-Bildschirm ein.

PASSWORT

A 15x15 grid of symbols (triangles, squares, circles, and crosses) with some cells highlighted in light blue. The symbols are arranged in a complex pattern across the grid.

EFFEKT

Alle Levels
2% gelöst
11% gelöst
13% gelöst
18% gelöst
22% gelöst
27% gelöst
36% gelöst
38% gelöst
52% gelöst
56% gelöst
63% gelöst



CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Ab durch die Hecke	10/2006
And 1 Streetball	09/2006
Ape Escape 3	01/2007
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Call of Duty 3 (PS2)	02/2007
Call of Duty 3 (PS3)	06/2007
Cars	11/2006
Cartoon Network Racing	04/2007
Crash Bandicoot (PSone)	07/2007
Death Jr. 2: Root of Evil	06/2007
Def Jam Fight For NY: The Takeover	12/2006
Def Jam Icon	07/2007
Der Pate (PSP)	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Exit (PSP)	09/2006
Flatout 2	11/2006
Full Spectrum Warrior T. H.	10/2006
Ghost Rider	04/2007
Gottlieb Pinball Classics (PS2/PSP)	10/2006
Gradius Collection (PSP)	11/2006
Grand Theft Auto Liberty City Stories	09/2006
GTA: Vice City Stories	01/2007
Guitar Hero II	02/2007
Ice Age 2: The Meltdown	10/2006
Kazook	01/2007
L.A. Rush (PSP)	02/2007
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie	12/2006
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie (PSP)	03/2007
Madden NFL 07	11/2006
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Ultimate Alliance	01/2007
Medal of Honor: Vanguard	07/2007
Metal Gear Acid 2 (PSP)	08/2006
NBA 2K7	13/2006
NBA Live 07	02/2007
Need for Speed Carbon	13/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Pac-Man World 3 (PSP)	09/2006
Rampage: Total Destruction	08/2006
Ratchet & Clank: Size Matters	06/2007
RTL Skispringen 2007	01/2007
Samurai Showdown V	08/2006
Scarface: The World is Yours	13/2006
Street Fighter Alpha Anthology	10/2006
Super Dragon Ball Z	11/2006
Superman Returns	03/2007
The Da Vinci Code – Sakrileg	08/2006
Thrillville (PSP)	02/2007
Tomb Raider Anniversary	07/2007
Tony Hawk's Project 8	01/2007
Urban Chaos: Riot Response	09/2006
Virtua Tennis 3 (PS3)	07/2007
X-Men: The Official Game	08/2006
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force	07/2007

Leser fragen, PLAYZONE hilft

Hier stehen wir Ihnen in Zukunft mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreiben Sie Ihre Fragen mit einer präzisen Beschreibung Ihres Problems einfach an redaktion@play-zone.de.

God of War II

Hallo, liebe PLAYZONE-Redaktion!

Ich habe ein ganz großes Problem mit *God of War II*. Ich habe mich fast durch das ganze Spiel gekämpft und stehe nun den beiden Schicksalsschwestern auf dem runden Platz mit den Spiegeln gegenüber. Leider schaffe ich die beiden einfach nicht. Ich komme immer nur zur dritten Phase des Kampfes und knüpfe dann wie ein Gestörter auf Lahkesis ein, doch der Kampf will einfach nicht enden. Was muss ich tun? Könnt ihr mir da helfen?

Kai per E-Mail

Servus Kai!

Nachdem Sie die beiden das erste Mal einzeln bezwungen haben, müssen Sie es nun mit beiden gleichzeitig aufnehmen. Atropos hängt in den Spiegeln und feuert Energiekugeln auf Sie ab, denen Sie am besten ausweichen. Zusätzlich feuert sie einen Energiestrahle, dem Sie über die Haken und R1 ausweichen können. Sobald sie sich allerdings dem Spiegel nähert, in dem sich Atropos befindet, verschwindet sie und taucht in einem anderen wieder auf. Um den Kampf für sich entscheiden zu können, sollten Sie sich voll und ganz auf Lahkesis konzentrieren. Kontern ist hier das Zauberwort. Feuere Lahkesis eine Energiekugel ab, sollten Sie versuchen, das Geschoss zurückzuschleudern. Feuere sie eine Dreierreihe an Energiekugeln ab, gilt dasselbe. Sie müssen die Angriffe so lange kontern und selbst fleißig auf Lahkesis eindreschen, bis sie zu Boden geht. Konzentrieren Sie sich nun auf Atropos. Verlangsamen Sie die Zeit und gehen Sie auf sie im Spiegel los. Da sie für kurze Zeit im Spiegel gefangen ist, können Sie ihr nun mit deftigen Kombos Saures geben. Haben Sie ihr genug Treffer verpasst, geht sie ebenfalls zu Boden und verschwindet kurz darauf im Spiegel, der durch diese Aktion Schaden nimmt und springt. Nach einigen Schlägen geht auch der Spiegel zu Bruch. Auf diese Weise zerstören Sie auch den zweiten Spiegel. Ist nur noch einer übrig, beschützt Lahkesis den dritten Spiegel. Gehen Sie nun auf Tuchfühlung und decken Sie Lahkesis weiterhin mit Kombos ein. Wenn sie genug hat, wird die Quick-Time-Event ausgelöst. Geben Sie die eingeblendeten Tasten korrekt ein und beide Schicksalsschwestern sind im beschädigten Spiegel gefangen. Zerstören Sie den letzten Spiegel und der Kampf ist gewonnen.



SCHNELL HANDELN Lahkesis liegt am Boden. Verlangsamen Sie nun die Zeit und gehen Sie auf Atropos im Spiegel los. BILD: PLAYZONE



SIEBEN JAHRE PECH? Hat Atropos genug Treffer eingesteckt, ist sie im beschädigten Spiegel gefangen. Zerstören Sie ihn nun. BILD: PLAYZONE



FINALE Nach der Quick-Time-Event sind beide Schicksalsschwestern im letzten Spiegel gefangen. Zerstören Sie ihn und es geht weiter. BILD: PLAYZONE

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo DS Lite	☐	☐	☐
Nintendo Wii	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Welche Variante der PLAYZONE haben Sie gekauft?

☐ PLAYZONE Premium für € 9,99 ☐ PLAYZONE mit DVD für € 4,99

4. Was halten Sie von der Premium-Variante der PLAYZONE?

- ☐ Super! Die Extras sind der Hammer.
☐ Find ich cool, mich interessiert in erster Linie das Magazin und die DVD.
 Ich bleibe bei der regulären PLAYZONE.
☐ Totaler Blödsinn, so was braucht kein Mensch.

5. Die PLAYZONE-Redaktion steht für ehrliche, unabhängige und kompetente Berichterstattung. Was halten Sie von der PLAYZONE-Redaktionsgarantie?

- ☐ Einfach super!
☐ Ist mir egal
☐ Find ich schlecht, weil _____

6. Wir versehen alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe.

Was halten Sie von dieser Information?

- ☐ Sehr schön! ☐ Ist mir egal
☐ Ich finde die Quellenangaben überflüssig.

7. In unserer Rubrik Top 10 präsentieren wir eine Bestenliste der etwas anderen Art.

- ☐ Finde ich sehr unterhaltsam ☐ Kann im Heft bleiben
☐ Gefällt mir gar nicht- weg damit!

8. In unserer Rubrik Flashback werfen wir einen Blick auf Klassiker der PSone und der PlayStation 2. Was halten Sie davon?

- ☐ Super, das finde ich sehr interessant! ☐ Stört mich zumindest nicht
☐ Was soll ich mit Berichten über olle Kamellen? Weg damit.

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
 Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Die Hits der E3	____	☐	☐	☐
Uncharted: Drake's Fortune	____	☐	☐	☐
Lair	____	☐	☐	☐
SOCOM: Confrontation	____	☐	☐	☐
Heavenly Sword	____	☐	☐	☐
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	____	☐	☐	☐
Assassin's Creed	____	☐	☐	☐
Brothers in Arms: Hell's Highway	____	☐	☐	☐
Tom Clancy's EndWar	____	☐	☐	☐
Juiced 2	____	☐	☐	☐
John Woo presents Stranglehold	____	☐	☐	☐
Fracture	____	☐	☐	☐
Call of Duty 4	____	☐	☐	☐
Tony Hawk's Proving Ground	____	☐	☐	☐
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	____	☐	☐	☐
Ninja Gaiden Sigma	____	☐	☐	☐
The Darkness	____	☐	☐	☐
Rainbow Six Vegas	____	☐	☐	☐
Shadow Hearts	____	☐	☐	☐
Burnout Dominator	____	☐	☐	☐
Impossible Mission	____	☐	☐	☐

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____ Thema des Monats: ____ Test: ____

Vorschau: ____ Spiel-Trailer: ____

Moderation: ____ Bonus: ____

11. Unsere DVD beinhaltet HD-Videos von PS3-Spielen auf der zweiten Seite.

- ☐ Genial, bitte unbedingt beibehalten! ☐ Ist mir egal
☐ Find ich gut, kann ich aber nicht nutzen. ☐ Ich brauche kein HD

12. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Komplettlösung ☐ Hardware ☐ Cheats & Codes

15. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 07/07)

Ausgabe: ____/____

16. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

19. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

20. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

21. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

22. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

23. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE,

Kennwort: PZ-Zeugnis 07, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Spiele-Hotlines

Activision (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.activision.de 0900/1 51 00 55 01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.atari.de 0900/1 77 18 83 0900/1 77 18 82	Mo.-Sa. 14-19 Uhr Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Eidos (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.eidos.de 0900/1 83 95 82 0900/1 83 95 72	Mo.-Sa. 10-22 Uhr Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.electronicarts.de 0900/1 30 25 30 0900/1 20 25 20	Mo.-Sa. 11-20 Uhr Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Konami (Tipps & Tricks)	de.gs.konami-europe.com 0900/1 10 19 66	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline (technische Hilfe)	de.playstation.com 0900/1 55 88 01 01805/76 69 77	Mo.-Fr. 10-20 Uhr Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) (Standard-Hotline)	www.take2.de 0900/1 39 34 93 0900/1 39 34 92	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 1,86/Min. € 0,62/Min.
THQ	www.thq.de 0900/1 50 55 11	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de 0900/1 82 48 47	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de 0900/1 15 12 00	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec (Technik) (Cheats & Tipps)	www.computec.de 0900/1 10 19 50 0900/1 10 19 51	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
--	---	--------------------------------------	----------------------------

Mitmachen und gewinnen!

Most-Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl! Und so einfach funktioniert es:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am schnellsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 17“, wenn Okami Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 09“ und wählen Sie somit Grand Theft Auto IV zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ17“, an die unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort zu nennen.

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Der PlayStation Store ist so leer wie ein Supermarkt in der DDR! Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 1 Alone in the Dark (PS3/PS2)
- 2 Army of Two (PS3)
- 3 Assassin's Creed (PS3)
- 4 Burnout 5 (PS3)
- 5 Chronicles of Riddick (PS3)
- 6 Colin McRae: Dirt (PS3)
- 7 Devil May Cry 4 (PS3)
- 8 Gran Turismo 5 (PS3)
- 9 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 10 Half-Life 2 (PS3)
- 11 Haze (PS3)
- 12 Heavenly Sword (PS3)
- 13 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 14 Killzone (PS3)
- 15 Medal of Honor Airborne (PS3)
- 16 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 17 Ratchet & Clank: T. o. D. (PS3)
- 18 Resident Evil 5 (PS3)
- 19 Rogue Galaxy (PS2)
- 20 Uncharted: Drake's Fortune (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Burnout Dominator (PS2)
- 3 Call of Duty 3 (PS2)
- 4 Def Jam: Icon (PS3)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 07 (PS2/PS3)
- 7 Final Fantasy X (PS2)
- 8 Final Fantasy XII (PS2)
- 9 God of War II (PS2)
- 10 Gran Turismo 4 (PS2)
- 11 GTA: San Andreas (PS2)
- 12 Guitar Hero II (PS2)
- 13 Kingdom Hearts II (PS2)
- 14 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 15 Metal Gear Solid: Portable Ops (PS2)
- 16 MotorStorm (PS3)
- 17 Okami (PS2)
- 18 Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- 19 Ratchet & Clank 3 (PS2)
- 20 Resident Evil 4 (PS2)
- 21 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 22 Ridge Racer 7 (PS3)
- 23 Scarface (PS2)
- 24 Shadow of the Colossus (PS2)
- 25 Splinter Cell: Double Agent (PS2)
- 26 Tekken 5 (PS2)
- 27 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 28 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PS3)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 20. Juli 2007



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Koordinator Konsolenmagazine Harald Wagner

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Maik Bütefür

Redaktion

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Chefreporter

Lektorat

US-Korrespondent

Community Manager

Layout

Bildredaktion

Titelgestaltung

CD, DVD, Video

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Commercial Director

Vertriebskoordination

Marketing

Produktionsleitung

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion Sascha Pilling, David Martin

Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny

Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler

Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratiot: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratiot@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigenabrechnung Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Abo-Service Inland/Ausland: Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: Plus-Abonnement € 57,60

Österreich: Plus-Abonnement € 64,80

Ausland: Plus-Abonnement € 69,60

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: 8 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obrocnow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, WII PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.

Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.

Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, EVA, DESIGN ROOM.

Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

Die Kolumne

Ich mach mich fertig!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Wir sollten alle viel leidensfähiger sein. Selbst die tollsten Top-Spiele bekommen heutzutage eine Menge Gegenwind. *Ninja Gaiden* ist zu schwer, *Spider-Man 3* nicht mehr so gut wie der Vorgänger und *Splinter Cell Double Agent* ruckelt auf der PS3 deutlich. Sicher, all das sind gerechtfertigte Kritikpunkte, die dazu führen, dass die Spiele nicht die Wertung erreichen, die möglich gewesen wäre. Aber auf der anderen Seite sollten wir alle dazu übergehen, gelegentlich auch mal schlechte Spiele zu spielen. Dabei rede ich jetzt noch nicht einmal von solchen Software-Katastrophen wie *3 Engel für Charlie* oder *Miami Vice*, sondern von Spielen, die ihr Potenzial nur so aus dem Fenster werfen. Ich hab's gewagt und mir *The Matrix: Path of Neo* wieder mal gegeben. Seinerzeit bekam der Titel immerhin noch ordentliche 71 Prozent in unserem Test und für sich genommen ist das Spiel gerade noch okay. Aber gemessen an der genialen Vorlage ist das, was Entwickler Shiny da abgeliefert hat, einfach katastrophal. Dieses Spiel hätte die Coolness in Tüten werden können, ist aber nur ein Schatzen der eigenen Möglichkeiten geworden. Ich spiel's trotzdem tapfer durch, weil ich erst dadurch Titel wie *God of War II* oder *Shadow of the Colossus* richtig zu schätzen weiß. Brillante Spiele, denen man in jedem Pixel ansieht, dass kompetente und enthusiastische Leute dran gearbeitet haben, die nicht weniger als das Beste abliefern wollten.



Was wird gespielt bei ...

Sven Liebold

Sven Liebold ist 33 Jahre alt und PR-Manager bei Eidos. Zuvor war er Chef-redakteur des (mittlerweile eingestellten) PlayStation-Magazins *play Playstation*.



Wenn du nicht in der Spielebranche gelandet wärst, was würdest du dann heute wohl beruflich machen?

Hmm, eine sehr gute Frage, die ich mir auch schon öfters gestellt habe. Mal sehen, früher wollte ich ja Stuntman und (!) Astronaut werden, wie wahrscheinlich jeder *Colt Seavers*- und *Starbuck*-Fan im Umkreis meines Jahrgangs. Da ich aber bereits mit zarten acht oder neun Jahren begeistert „Listings“ in meinen VZ200 gehämmert habe, waren die Weichen quasi schon gestellt und mein Schicksal besiegelt. Wenn ich in einer „pixel-freien“ Welt aufgewachsen wäre, hätte ich vielleicht eine angesagte Rock-Kapelle gegründet und mich primär von Whiskey und Groupies ernährt. Genannt hätte ich die Band dann ELISION und z. B. unter www.myspace.com/elision1 unter die Leute gebracht.

Wird es jemals wieder ein *Legacy of Kain*-Spiel geben?

Ich glaube, wir haben neben Kain und Raziel sogar noch ein paar andere gute Charaktere auf Lager, die allesamt gerne mal wieder einen Auftritt hätten. Vor kurzem ist ein neues Eidos-Studio in Montreal aufgebaut worden, das sich unter anderem speziell mit dieser Frage auseinandersetzt. Ob und wie und wann das passieren wird, steht natürlich noch in den Sternen. Zumindest gibt es aber eine konkrete Chance.

Gibt es neben *Tomb Raider* noch drei andere Spiele, die du auf eine einsame Insel mitnehmen würdest?

Urks, nur drei? Dann auf jeden Fall die *Guitar Hero*-Sammlung, wobei das Game zu zweit eigentlich noch besser ist. Ich spiele ja schon viele Jahre *Guitar Freaks* von Konami. Endlich bin ich von J-Pop und quietschenden Nippon-Soundtracks erlöst! *Guitar Hero* rockt einfach immer und ohne mindestens ein Mal am Tag das Freebird-Solo zu zelebrieren, kann man doch gar nicht existieren, oder?! Dann würde ich *Castlevania: Symphony of the Night* mitnehmen – für mich immer noch Referenz in diesem Genre und eines der wenigen Games, die ich immer wieder von vorne anfangen kann, ohne dass auch nur eine Spur von Langeweile aufkommt. Als Letztes kommt der C64 ins Gepäck, weil früher ja eh alles besser war. Jetzt werden ihr denken: „Oh Mann, der macht es sich einfach.“ Und ich sage: „Stimmt!“ 8)

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Medal of Honor: Frontline beeindruckte im Test mit bombastischer Präsentation und legte ganz nebenbei den Grundstein für ein ganzes Genre. Zahlreiche Nachahmer waren die Folge, die noch bis heute spürbar ist. Kaum

noch bekannt ist *Red Faction 2*, das uns in der Vorabversion das Wasser im Munde zusammenlaufen ließ. Ganz andere Emotionen rief das gähnend langweilige *Frogger: The Great Quest* in uns hervor. Grausam!



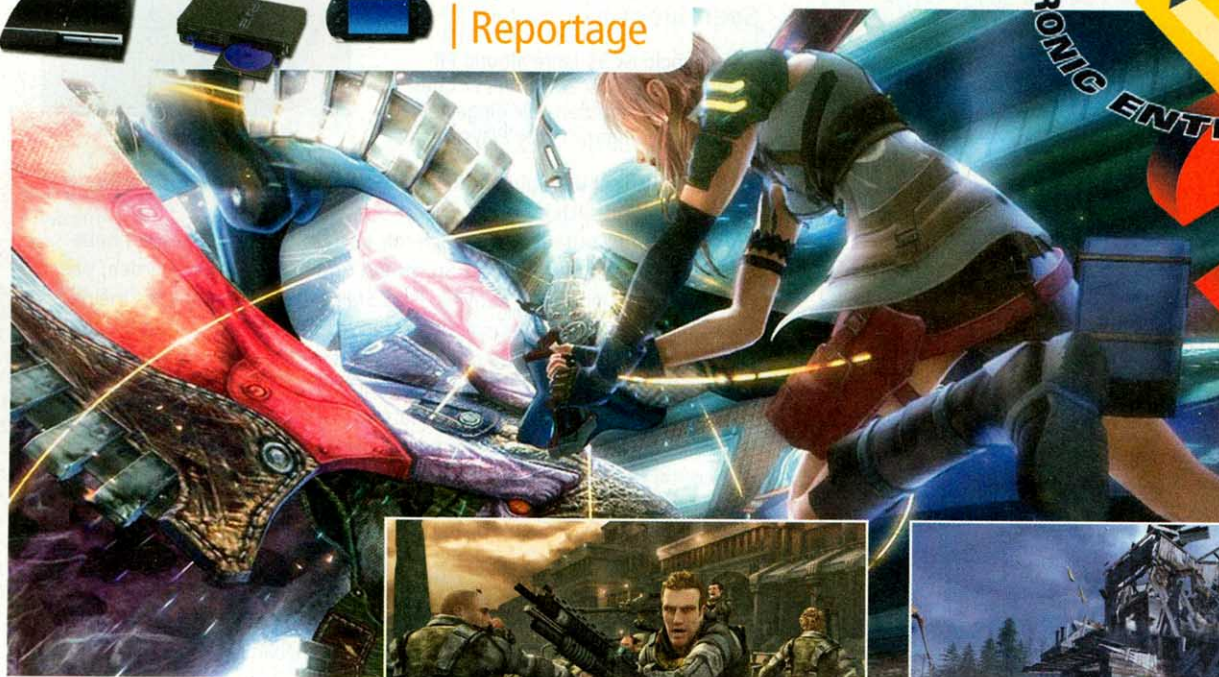
Statistik

Inspiziert von GTA und Co., präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	Reportage zu Sonys Gamers Day
Test, den jeder machen wollte:	<i>The Darkness</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Onurs Brille (zum zweiten Mal!)
Größte Enttäuschung:	<i>Tomb Raider: Anniversary</i> für PSP verpasst ganz knapp den Redaktionsschluss.
Positivste Überraschung:	Die Umsetzung von <i>Rainbow Six Vegas</i>
Längster Spielname im Heft:	<i>Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army</i>
Anti-Mitarbeiter des Monats:	Udo, der sich zwei Wochen auf Mauritius die Sonne auf den Pelz brennen ließ
Größter Opferbringer:	Maik, der sich freiwillig die beiden <i>Harry Potter</i> -Spiele zum Test auferlegte

Ausgabe 08/07 ab 25. Juli am Kiosk

   | Reportage



Live-Report von der E3

Die größte Videospielemesse der Welt erstrahlt in neuem Glanz und wir sind live dabei. Die wichtigsten Spiele für PS3, PS2 und PSP im Heft und auf der DVD!

 | Vorschau



BILD: CODEMASTERS

Colin McRae DIRT

Auf der Xbox 360 gefeiert, soll die Rückkehr der Rallye-Referenz auch auf der PlayStation 3 gehörig Staub aufwirbeln – wir wagen die Probefahrt.

 | Vorschau



BILD: SONY

Wipeout Pulse

Die pfeilschnellen Gleiter drehen erneut auf der PSP ihre Runden. Wir kaufen ganze Paletten Energy-Drinks und sprechen mit den Entwicklern.

 | Test



BILD: EIDOS

Tomb Raider: Anniversary

Diesen Monat hat Lady Croft unseren Redaktionschluss knapp verpasst, in der nächsten Ausgabe nehmen wir Ihren PSP-Auftritt unter die Lupe.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
07/07

Mario Party 8 und Pokémon Diamond & Pearl im XXL-Test, Neues über Super Smash Bros. Brawl, Spieleindrücke zu Rayman Raving Rabbids 2 u. v. m.



WII PLAYER
07-08/07

Wichtigste Themen: Mario Strikers Charged Football-Pate Philipp Lahm im Exklusiv-Interview, Harry Potter, Die Sims u. v. m.



EDGE
07-08/07

Wichtigste Themen: LucasArts' Fracture, Skate, Wing Commander Arena, Super Paper Mario, Reportage: Die Zukunft des Spielens u. v. m.



XBOX 360
07/07

Wichtigste Themen: Halo 3 – alles über das Finale des Kult-Shooters, Call of Duty 4, Im Test: Overlord, Shadowrun, Prince of Persia Classic u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

Wii Player

NEU! Das Magazin

Wii • Nintendo DS • Die neue Welt der Spiele

07-08/2007 € 2,99

Österreich € 3,30 Schweiz € 3,40
Dänemark € 25,00 Belgien € 3,40
Frankreich Spanien Portugal
Italien Griechenland € 3,70



... Gut und billig!

Günstig spielen mit Nintendo Wii:
So werden Sie mit der Virtual Console glücklich!



... Denken & lenken mit Nintendo DS

Trainieren Sie Ihr strategisches Geschick
mit mobilen Wirtschaftssimulationen

... Hier sind die Roboter!

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Exklusiv-Interview mit WM-Held
PHILIPP LAHM

... zum Greifen nah

Mario Strikers Charged: Schütteln und klicken Sie sich mit Mario & Co. durch Ihre eigene Fußballsaison.

... Las Vegas in Ihrer Hosentasche:

Bond wird blass: Casino-Simulationen für Nintendo DS

- ... Tomb Raider Anniversary ... Uno 52 ...
- ... Harry Potter Phoenix ... Super Paper Mario ...



NUR **2,99 €**
JETZT NEU
AM KIOSK!

IN DER STADT
DER SÜNDE
BRICHT DIE
HÖLLE LOS!

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

www.rainbowsixgame.com



PLAYSTATION 3



PSP
(PlayStation Portable)



XBOX LIVE

PC
DVD
ROM

JUNI 2007



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "B", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "A", "X", "D" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.